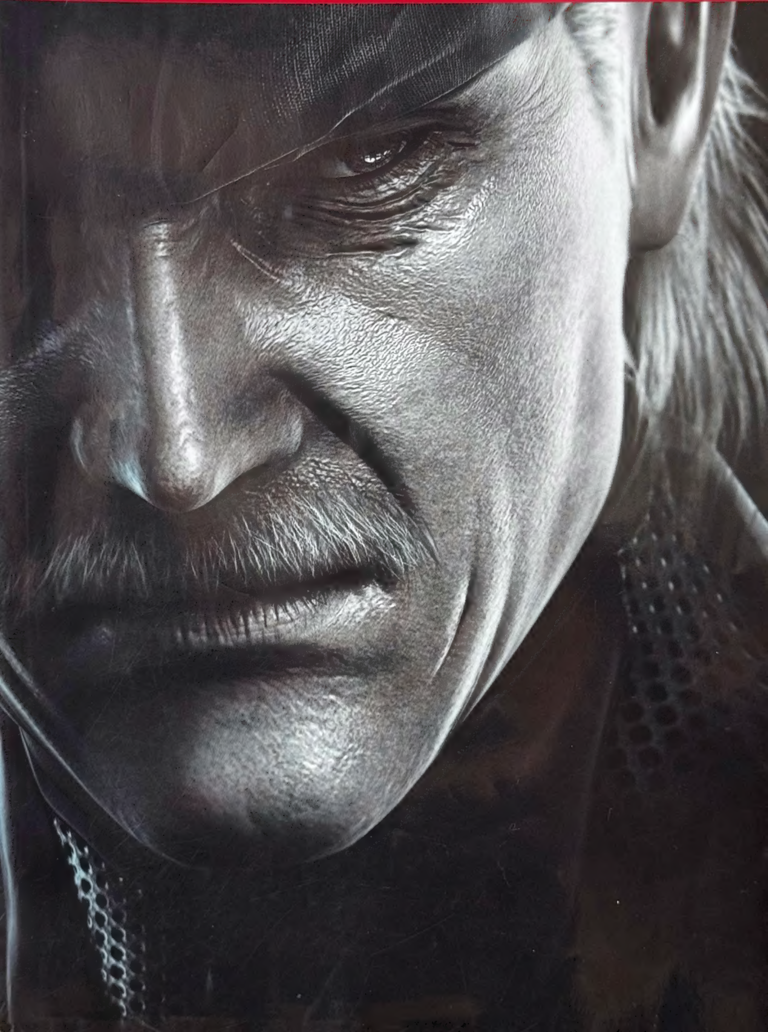
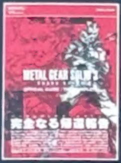
KONAMI

KONAMI OFFICIAL BOOKS

# METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS
## OFFICIAL GUIDE : THE BASICS





## METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER OFFICIAL GUIDE : THE COMPLETE

**好評発売中** 定価1,700円（本体1,619円）

A5判／オールカラー／536ページ

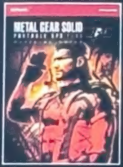
ISBN978-4-86155-025-6 © 1987 2005 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

## METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE OFFICIAL GUIDE

**好評発売中** 定価1,350円（本体1,286円）

A5判／オールカラー／256ページ

ISBN978-4-86155-087-4 © 1987 2005 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



## METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS+ OFFICIAL GUIDE

**好評発売中** 定価1,300円（本体1,238円）

A5判／オールカラー／264ページ

ISBN978-4-86155-195-6 © 1987 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

---

## METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS ORIGINAL SOUNDTRACK

**好評発売中** 定価3,045円 GFCA98-99

2枚組CD ※初回プレスのみスーパージュエルケース仕様

発売元：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
販売元：株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション © 1987 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

# METAL GEAR SOLID 4

## GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

C O N T E N T S


003 CHAPTER 1
INTRODUCTION

011 CHAPTER 2
SYSTEM

012 システム
046 移動
054 戦闘
064 特殊なアイテム
070 こんなときは

073 CHAPTER 3
MISSION

076 オープニング
080 ACT 1
110 ACT 2
146 ACT 3
168 ACT 4
200 ACT 5

217 CHAPTER 4
DATA

218 武器
228 弾薬
231 カスタムパーツ
234 アイテム
236 iPod®ミュージック
237 カムフラージュ
240 結果画面

241 CHAPTER 5
ADDITION

242 用語集
250 お楽しみ要素
252 メタルギア オンライン

# CHAPTER 1
# INTRODUCTION

## I N T R O D U C T I O N

語り継ぐべき物語がある。繰り返してはならない歴史がある。それは蛇達の物語(SAGA)。かつて、英雄とも狂人とも呼ばれた、一人の兵士がいた。ビッグボス──またの名をネイキッド・スネーク。そのビッグボスの遺伝子から造られた3匹の蛇(クローン)──ソリッド・スネーク、リキッド・スネーク、ソリダス・スネーク。彼らは核兵器──メタルギアを手に、世界を相手に蜂起した。ビッグボスは戦士が唯一生の充足を得ることのできる世界を創るために、リキッド・スネークは遺伝子(GENE)の支配から解放されるために、ソリダス・スネークは情報(MEME)の支配から解放されるために。そしてソリッド・スネークは、父親と、兄弟と、メタルギアと戦い続け、世界を救い続けた。しかし、その蛇達の戦いの陰には、常に愛国者達と呼ばれる存在があった。アメリカの全てを支配し、大統領すらも操るといわれる謎の組織・愛国者達の思惑が、常にそこにあったのだ。そして今、蛇達の物語(SAGA)は終焉を迎えようとしている。急激な老化が進行し、IS(存在)を消されたSOLID─OLD SNAKE(オールド・スネーク)に宿命づけられた最後の戦いによって──。

# METAL GEAR CHRONICLE

| | |
|---|---|
| 193X | 賢者達の最後の一人死亡 |
| 1942 | オタコン(ハル・エメリッヒ)の祖父が<br>マンハッタン計画に参加 |
| | スターリングラード攻防戦、<br>ザ・ボスがコブラ部隊を設立 |
| 1944 | 連合国軍ノルマンディ上陸作戦に<br>コブラ部隊を投入 |
| 1945 | オタコン(ハル・エメリッヒ)の父が生まれる |
| 1947 | コブラ部隊解散 |
| 1951 | 米・ネヴァダ州砂漠で地上部隊参加による<br>原爆実験。ザ・ボス実験に参加、大量被爆する |
| 1954 | 米・ビキニ環礁での水爆実験、<br>ネイキッド・スネーク、第五福竜丸被爆 |
| 1960 | 米・NSA暗号解読員2名(EVAとADAM)<br>ソ連に亡命 |
| 1961 | 米・ケネディ大統領、賢者達の不評を買う |
| 1964 | 「バーチャス(貞節)ミッション」<br>「スネークイーター作戦」実施<br>ネイキッド・スネーク、ビッグボスの称号を得る |
| 1965 | シギント、ARPAへ |
| 1968 | EVA、ハノイで消息不明 |
| 1970 | サンヒエロニモ半島事件、相続者計画終了<br>ゼロ少佐「FOX」を解散 |
| 1971 | ビッグボスが「FOX」に対抗するため<br>「FOXHOUND」部隊を設立 |
| 1972 | 「恐るべき子供達計画」実施。<br>ビッグボスの子供達(ソリッド・リキッド)<br>生まれる |
| 1995 | アウターヘブン蜂起 |
| 1999 | ザンジバーランド騒乱 |
| 2005 | シャドー・モセス島事件勃発 |
| | ドキュメンタリー「シャドー・モセスの真実」<br>ベストセラーに |
| 2007 | マンハッタン沖タンカー沈没事件。<br>海上汚染処理施設ビッグ・シェル建設 |
| 2009 | ビッグ・シェル占拠事件。オセロット(リキッド)、<br>アーセナルギアからG.Wを奪取 |
| 2014 | ソリッド・スネークがオールド・スネークとして<br>戦場に現れる |

# 1964

## バーチャスミッション スネークイーター作戦

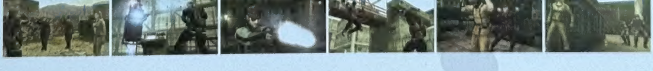
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

第二次世界大戦終結後、世界は東西に二分された。冷戦と呼ばれるこの時代の1964年8月、アメリカの特殊部隊FOXによる「バーチャス(貞淑なる)ミッション」が実施される。その目的はソ連領内に単独潜入し、新型兵器「シャゴホッド」の開発者ソコロフを西側に亡命させること。FOXの隊員ネイキッド・スネークは、指揮官ゼロ少佐、そして師であるザ・ボスの支援のもと、ソコロフとの接触に成功。だが、GRUのヴォルギン大佐と、この機に亡命を計画していたザ・ボスの裏切りにより、任務は失敗に終わってしまう。その1週間後、FOXの存続をかけ「スネークイーター作戦」が発動される。ネイキッド・スネークに与えられた任務は、ソコロフの奪還とシャゴホッドの破壊、そしてザ・ボスの抹殺……。時代は、かつての師弟を敵として対峙させたのだった。だがアメリカ政府の真の狙いは、ヴォルギン大佐が管理する「賢者の遺産」——第二次大戦時に米中ソの真の権力者(賢者達)によって蓄えられた莫大な資金——だった。ザ・ボスの亡命も、賢者の遺産に接近するための偽装亡命だったのだ。しかしザ・ボスは自分に忠を尽くし、名誉を捨て汚名を着せられたまま葬られることで任務を完遂する。一方、ネイキッド・スネークは米ソ全面核戦争を未然に防いだ英雄として「ビッグボス」の称号を与えられたのである。

# 1970~99

## サンヒエロニモ半島事件
## アウターヘブン蜂起
## ザンジバーランド騒乱

冷戦融和の時代。1970年、コロンビア中部のサンヒエロニモ半島で、ビッグボス脱退後のFOX部隊がソ連軍駐留部隊を傘下に収め蜂起した。FOXに拉致されたビッグボスは同じ虜囚のロイ・キャンベル、ソ連兵達と共に自らの部隊を結成し、FOXのリーダーであるジーンの鎮圧に向かう。そこでビッグボスは、ジーンの真の目的が、兵士達の天国「アーミーズ・ヘブン」を作ることだと知る。ジーンを倒しアメリカに帰国したビッグボスはその後、特殊部隊FOXHOUNDの初代司令官に就任。だがその裏で、南アフリカに傭兵派遣会社「アウターヘブン」を設立する。数々の戦いを経て、彼が掲げた理想は「戦士が唯一、生の充足を得ることのできる世界を作る」というものだった……。1995年、ビッグボスはアウターヘブンで核搭載二足歩行戦車「メタルギア」を開発。同時に情報撹乱を目論み、FOXHOUND新人隊員のソリッド・スネークをアウターヘブンへ送り込む。だがソリッド・スネークは予想外の働きでメタルギアの破壊を完遂し、ビッグボスの野望を打ち砕くのだった。生き延びたビッグボスは、中央アジアに武装要塞国家ザンジバーランドを築き再び暗躍するが、またもソリッド・スネークによって阻止される。ビッグボスとの最後の戦いに勝利したソリッド・スネークは戦場を去り、アラスカに消えた。

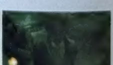


# 2005

## シャドー・モセス島事件

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

21世紀初頭。アラスカの孤島シャドー・モセス島にある核廃棄施設が、リキッド・スネーク率いる特殊部隊FOXHOUNDによって占拠された。彼らの要求は、伝説の兵士ビッグボスの遺体。アメリカ政府は隠遁していたソリッド・スネークを呼び戻し、核発射の阻止と人質の救出を命じる。施設に潜入したソリッド・スネークは、この島で核搭載二足歩行戦車「メタルギアREX」が開発されていることを知る。そして自分とリキッド・スネークが「恐るべき子供達計画」によって生まれた、ビッグボスの遺伝子を受け継ぐクローンであることも……。リキッド・スネークはビッグボスの遺伝子を解明して最強の軍隊を作り、新生アウターヘブンを設立しようとしていた。ソリッド・スネークはメタルギアREXの開発者であるオタコンらの協力を得ることにより、これを破壊。リキッド・スネークの野望を阻止する。だが実は、この作戦には国防総省の計略が張り巡らされていた。ソリッド・スネークの体内に注入されたナノマシンには、特定の遺伝子配列を持つ人物にのみ作用する暗殺ウィルス、FOXDIEが仕込まれていたのである。FOXDIEにより、メタルギア計画を知る人物は抹殺され、リキッド・スネークは絶命した。だが、FOXDIEのベクター(運び屋)でもあるソリッド・スネークは作戦終了後、その消息を絶ってしまうのだった。



# 2007～09

## タンカー沈没事件
## ビッグ・シェル占拠事件

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

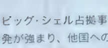
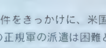
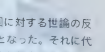
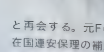
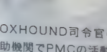
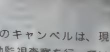
## METAL GEAR SOLID 2
### SONS OF LIBERTY

シャドー・モセス島事件以後、メタルギアの技術情報が闇市場に流出、世界中にメタルギアの亜種が拡散した。オタコンらと共に反メタルギア財団フィランソロピーを設立していたソリッド・スネークは、対メタルギア新兵器「メタルギアRAY」を追っていたが、ハドソン湾のタンカー沈没事件で姿を消してしまう。その2年後、原油の巨大海上除染施設ビッグ・シェルが、サンズ・オブ・リバティを名乗るテロリストに占拠された。政府は新生FOXHOUND隊員の雷電をビッグ・シェルへ派遣。そこで雷電はソリッド・スネークと出会い、またテロリストのリーダーがビッグボスの遺伝子を受け継ぐ3匹目の蛇、ソリダス・スネークであることを知る。だがこの事件は、謎の存在・愛国者達によってコントロールされていることが明らかになっていく。さらにはビッグ・シェルの正体は、愛国者達のAI「G.W」を擁する巨大メタルギア『アーセナルギア』だったということも判明。「G.W」による世界規模の情報統制を目論む愛国者達は、雷電を利用して極限状態に置き、「G.W」統制の最終試験を行っていたのだ。ソリダスは、アーセナルギアを奪取して愛国者達の正体を突き止め、反旗を翻そうとしていたが、「G.W」が損傷し失敗。逆に、利用されていた過去と決別し、初めて自分の意志で戦うことを決意した雷電に倒されるのだった。

# 2014

## METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

ビッグ・シェル占拠事件をきっかけに、米国に対する世論の反発が強まり、他国への正規軍の派遣は困難となった。それに代わり、営利目的のPMC(民間軍事請負企業)が勢力を急速に拡大。その背景には、ナノマシンにより兵士達の能力、情報、感情すらも制御する「SOP」システムの存在があった。戦場は制御管理され、兵士達はイデオロギーのためではなく、ビジネスとして戦う。今や戦争は変わり、合理的な「戦争経済」となったのである。その頃ソリッド・スネークは、原因不明の急激な老化に襲われていた。オタコンによればその寿命は、長く見積もっても1年。そんな"オールド・スネーク"は、ロイ・キャンベルと再会する。元FOXHOUND司令官のキャンベルは、現在国連安保理の補助機関でPMCの活動監視査察を行っていた。そこで彼は世界各国の大手PMCが、たった1社のマザーカンパニーによって運営されていることを突き止める。その名は「アウターヘブン」。その統率者こそがスネークによって倒されたはずのリキッドであり、彼はPMCの強大な軍事力を使って蹶起の準備を進めているというのだ。キャンベルは蹶起を阻止すべく、スネークにリキッド暗殺を依頼。スネークはリキッドが目撃された中東の紛争地帯へと向かう。幾度となく世界を救ってきた英雄は、最後の戦いに赴こうとしていた……。

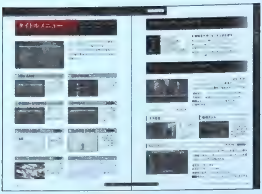







CHAPTER 2

# SYSTEM

## システムページの見方

| 左ページ | 右ページ |
| --- | --- |
| 基本 | 応用 |



本書システムページでは、各項目を原則2ページ(見開き)単位で解説し、左ページを【基本】セクション、右ページを【応用】セクションとしている。【基本】は最低限の情報を見やすく、簡潔にまとめ、「左ページだけ」を読んでいっても、必要十分な情報が得られるように構成している。一方、【応用】ではより詳細な解説や、知っておくと役立つ情報などを詰め込んだ。目的に合わせて活用してほしい。

## 最高のプレイのために

### 1 慣れる VIRTUAL RANGEで操作を練習

ゲームを始める前に、操作方法を一通り確認しておこう。タイトル画面でSTARTボタンを押し、タイトルメニューから「VIRTUAL RANGE」を選択すると、操作や武器の使い方を練習できる。

操作一覧 P.016

### 2 理解する MISSION BRIEFINGでストーリーを確認

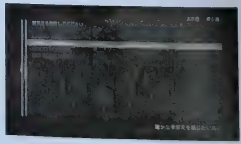
スネークがなぜ、何のために任務に向かうのかを理解しておこう。タイトルメニューの「MISSION BRIEFING」から「ACT1 MISSION BRIEFING」を選択すると、物語の発端がデモで語られる。

ミッションブリーフィング中にできる操作 P.019

### 3 楽しむ NEW GAMEでゲーム本編スタート

初めてプレイするときは、タイトルメニューから「NEW GAME」を選択。次に難易度を選択しよう。標準的な難易度はNAKED NORMALだ。難易度を決定すると、ゲーム本編が開始される。

難易度によるゲーム内容の変化 P.019



# システムページの構成

本書システムページは、以下のような構成になっている。基本的に、各項目は独立した内容になっているので、知りたい情報が載っているページから読み始めても問題ない。なお、【REFERENCE】のページでは、操作方法や画面の見方などを早見表としてまとめている。


| 大分類 | 中分類 | 項目 | ページ |
|---|---|---|---|
| | | 新ゲームシステム | P.014 |
| | | 操作一覧 [REFERENCE] | P.016 |
| システム | メニューやオプション | タイトルメニュー | P.018 |
| システム | メニューやオプション | オプション | P.020 |
| システム | メニューやオプション | ゲーム画面の見方 [REFERENCE] | P.022 |
| システム | メニューやオプション | ポーズメニュー | P.024 |
| システム | 潜入の基本 | スネークの状態 LIFEゲージ／気力ゲージ／ストレス値 | P.026 |
| システム | 潜入の基本 | オクトカム カムフラージュ率の高め方 | P.028 |
| システム | 潜入の基本 | カムフラージュの設定 | P.030 |
| システム | 潜入の基本 | 潜入と発見 敵の警戒状態／スレットリング | P.032 |
| システム | 武器とアイテム | 武器とアイテムについて | P.034 |
| システム | 武器とアイテム | 武器のタイプ | P.036 |
| システム | 新システムの詳細 | ソリッド・アイ | P.038 |
| システム | 新システムの詳細 | 民兵とPMC兵 | P.040 |
| システム | 新システムの詳細 | ドレビンショップについて | P.042 |
| システム | 新システムの詳細 | ドレビンショップの活用 | P.044 |
| アクション | 移動 | 移動アクション 移動／しゃがみ／ホフク／ローリング | P.046 |
| アクション | 移動 | カメラ視点の操作 | P.048 |
| アクション | 移動 | △ボタンを使うアクション 壁張り付き／エルードなど | P.050 |
| アクション | 移動 | 特殊な移動アクション 転がり／死んだふり／壁ノック／泳ぎ | P.052 |
| アクション | 戦闘 | 武器による攻撃 | P.054 |
| アクション | 戦闘 | 上級戦闘テクニック 飛び出し撃ち／横ローリングなど | P.056 |
| アクション | 戦闘 | CQC操作早見表 [REFERENCE] | P.058 |
| アクション | 戦闘 | CQCによる戦闘 | P.060 |
| アクション | 戦闘 | 兵士に対するアクション | P.062 |
| 特殊なアイテム | | メタルギアMk.II | P.064 |
| 特殊なアイテム | | 潜入に役立つアイテム ドラム缶／段ボール | P.066 |
| 特殊なアイテム | | iPod®とカメラの使い方 | P.068 |
| こんなときは | | こんなときは | P.070 |

# 新ゲームシステム

『MGS4』で新たに搭載されたシステムの概要を説明する。各システムの詳細は、対応ページを参照。

## 戦場への潜入

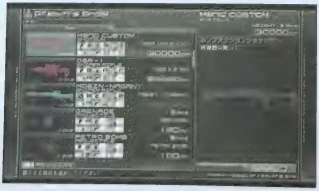
P.040

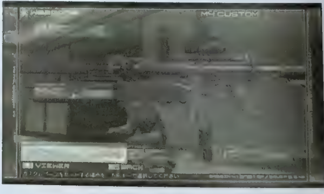
『MGS4』でスネークが潜入するのは“戦場”である。そこではPMC（民間軍事請負企業）と民兵、2つの勢力が戦闘を繰り広げている。突然の流れ弾や爆発に巻き込まれることもあれば、両軍が戦闘に集中している間に通り過ぎることもできる。あるいは両軍の戦闘に介入し、スネークにとって有利な状況を作り出すことも可能だ。PMCは常にスネークの敵だが、民兵はスネークがPMCを攻撃すれば味方になる。民兵を陰から支援すれば、彼らがPMCを打倒し、進路を切り開いてくれる場合もある。「見つからないように進む」だけではなく、状況を利用する判断力が求められるのだ。

## ドレビンショップ

P.042

スネークの潜入ミッションでは、武器は現地調達が基本だ。だが『MGS4』では、武器商人ドレビンが営業するドレビンショップで、武器を売買することが可能。ドレビンはスネークの余分な銃を買い取り、新しい武器や弾薬を販売する。また、カスタムパーツも販売しており、武器に装着して機能を強化することも可能だ。さらにドレビンは、武器洗浄と呼ばれる重要なサービスも提供している。PMCの兵士はID登録された銃を使用しているため、兵士から銃を奪っても、未登録者のスネークは発砲することができない。そのIDロックを解除し、使用可能にするサービスが武器洗浄だ。





## 新たなカメラワーク

P.048

『MGS4』では、カメラをスネークの上下左右へ自由に動かし、広く周囲を見渡すことができる。さらに今回は、FPS(主観視点シューティングゲーム)のように、主観視点のまま移動することも可能になった。加えて射撃時には、スネークの肩越し視点に切り替わり、照準を動かして自在に狙い撃つこともできる。狭い場所で主観視点に切り替わるイントルードカメラも健在だ。

## オクトカム

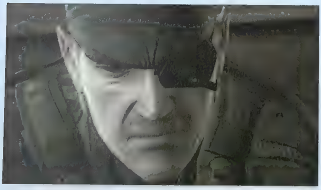
P.028

『MGS4』でスネークが着用するスニーキングスーツは、オクトカムと呼ばれる機能を装備している。オクトカムとは、オクトパス(蛸)の擬態を参考にしたカムフラージュ技術であり、周囲の環境の色、模様、形状まで擬態する。スネークが地面にホフクするか、壁に張り付くと、オクトカムスーツが自動的に周囲の情景をコピー。地面や壁に同化して、敵の目を欺くことができる。

## ソリッド・アイ

P.038

オタコンが開発した万能ゴーグル。一台で暗視ゴーグル機能、赤外線ゴーグル機能、望遠機能を兼ね備えている。各機能は状況に応じて切り替えることができ、さらに視界には兵士やアイテムの情報もリアルタイムに表示される。また、周囲の動体、臭い、音などが発する“気配”を俯瞰マップとして表示するベースラインマップ機能を搭載。敵の位置を探るレーダーの役割も果たす。



## メタルギアMk.II

P.064

スネークをサポートする、オタコン開発の遠隔機動端末。普段はオタコンが遠隔操作するが、スネーク自らがコントローラを持って操縦することもできる。Mk.IIはステルス機能を搭載し、敵に発見されることなく周囲の偵察が可能。Mk.IIが回収したアイテムは、そのままスネークのものになる。また、マニピュレータを伸ばして電撃攻撃を行い、敵を気絶させることもできる。

# 操作一覧

REFERENCE

**L2**
装備品ウィンドウを開く
P.034

**L1**
武器を構える
P.054

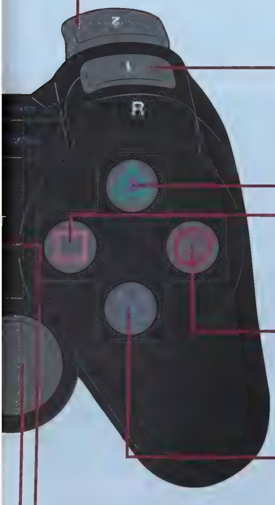
## 方向キー上下
倍率の変更
（スコープ使用時）

## SELECT
操作説明の表示
（オプションで「無線の起動」に切り替え可能）

## 左スティック
移動 P.046

**R2**
武器ウィンドウを開く
P.034

**R1**
武器構え時
➡武器の使用 P.054
武器を構えていない時
➡CQC P.060



△
△ボタン表示時
➡特殊アクション P.050
武器構え時
➡主観カメラ P.054

□
AUTO AIM切り替え
P.054

○
リロード P.054

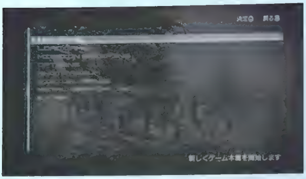
×
ホフク P.046

**START**
ポーズメニューを開く
P.024

**右スティック**
カメラ／照準の移動
P.048

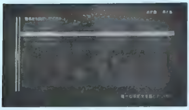
# タイトルメニュー

タイトルメニューでは、ゲームの開始および再開、各種オプションの設定などを行う



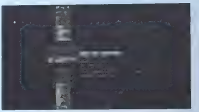

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示される。タイトルメニューには以下の8つの項目がある。ゲーム本編を開始するには、「NEW GAME」を選択しよう。

## NEW GAME



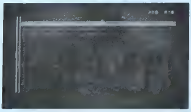
ゲーム本編を最初から開始する。開始時には難易度を選択できる。標準的な難易度はNAKED NORMALだ。

## LOAD GAME



セーブデータをロードして、ゲーム本編を途中から再開する。セーブデータは最大100個まで作成できる。

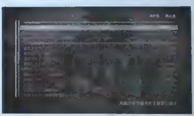
## MISSION BRIEFING



任務の内容をデモで確認する。ゲーム中、新しいミッションブリーフィングがあると項目が追加される。

## OPTIONS

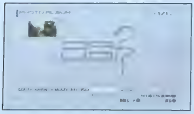
P.020



操作方法や画面表示といった、各種オプションの設定を行う。ゲーム中のポーズメニューからも設定可能。

## PHOTO ALBUM

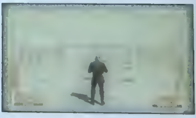
P.069



ゲーム中、アイテムの「カメラ」で撮影した写真の閲覧、加工を行う。JPEG画像で保存することもできる。

## VIRTUAL RANGE

P.037



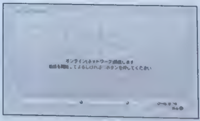
仮想射撃訓練場で武器の試し撃ちを行い、操作感を確認する。ゲーム本編で入手した武器を使用できる。

## METAL GEAR ONLINE

P.252

オンラインで対戦するゲーム『メタルギアオンライン』に接続。最大8対8(16人)での対戦が可能。

## EXTRA



追加サービスのダウンロードをする。新たなカムフラージュパターンなどをゲーム本編に追加できる。

## 難易度によるゲーム内容の変化

| 易しい ↕ 難しい | |
|---|---|
| | LIQUID EASY |
| | NAKED NORMAL |
| | SOLID NORMAL |
| | BIG BOSS HARD |
| | THE BOSS EXTREME（本編を一度クリアすると選択可能） |

### 難易度が高くなったときの変化

- LIFEと気力（➡P.026）が少なくなる。
- ストレス（➡P.026）がたまりやすくなる。
- 敵が強くなり、数やルートも変化する。
- 武器・アイテムの最大数、武器売却時のドレビンポイント（➡P.042）が少なくなる。

## ミッションブリーフィング中にできる操作

メインモニタ　サブモニタ

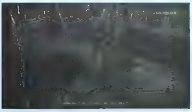
ミッションブリーフィング中は、デモ画面、監視カメラ、Mk.IIカメラの３つの映像を、メインモニタとサブモニタの２画面で確認することができる。

**△ボタン**——メインモニタとサブモニタの切り替え
**□ボタン**——監視カメラとMk.IIカメラの切り替え
**L2 ボタン**——メインモニタを全画面で表示
**STARTボタン**——デモのポーズ／スキップ

### デモ画面

各ミッションの状況説明。デモ画面は、方向キー上でズーム、右スティックでズーム時のカメラを操作できる。他のデモ画面も同様。

### 監視カメラ



ノーマッド（ミッションブリーフィング中、スネーク達が搭乗している輸送機）の監視カメラの映像。1階と2階が自動的に切り替わる。

### Mk.IIカメラ

メタルギアMk.II P.064

サポートメカのメタルギアMk.IIを操作し、機内を移動できる。入手したアイテムは、ゲーム本編のセーブデータに反映される。

**左スティック**——移動
**右スティック**——カメラ操作
**方向キー上下**——カメラを上下させる※
**R1 ボタン**——アームでラジオのスイッチなどを入れる

※コントローラを傾けることでもカメラを上下させられる。

# オプション

タイトルメニューまたはゲーム中のポーズメニュー「Options」から、各種設定を変更することができる。

## CONTROLS

### 武器／装備品の切り替え設定

武器とアイテムの切り替え方を、それぞれ着脱、プリビアス、3スロットの3タイプから選択。

### ロックオン(AUTO AIM)の設定

ロックオン(AUTO AIM)機能の有無を設定する。

## CAMERA CONTROLS

### 通常カメラ(上下／左右／移動速度)

通常時カメラの上下、左右方向の操作を、通常と反転の2つから選択。また、カメラの移動速度を10段階から選択。

### 主観カメラ(上下／左右／移動速度)

主観カメラの上下、左右方向の操作を、通常と反転の2つから選択。また、カメラの移動速度を10段階から選択。

### カメラ切り替え時の初期方向

マニュアル照準時、カメラの向きに構えるか、スネークの向きに構えるかを選択する。

### 肩越しカメラ(上下／左右／移動速度)

肩越しカメラの上下、左右方向の操作を、通常と反転の2つから選択。また、カメラの移動速度を10段階から選択。

### 主観カメラ・状態を記憶する

L1(構え)ボタンを離したとき、主観カメラにしていたかどうかを記憶する。

### カメラ切り替え速度

各カメラ間の切り替え速度を10段階から選択する。

## AUDIO VIDEO

### デモ字幕の表示

デモ中の字幕の表示／非表示を設定する。

### ゲームBGMの再生

ゲーム中に鳴るBGMの再生／非再生を設定する(一部シーンを除く)。

### 外部接続による出力音量

「受信無線の音声出力先」を「外部機器」にした場合の音量を設定する。

### ゲーム字幕の表示

ゲーム中の字幕の表示／非表示を設定する。

### 受信無線の音声出力先

ゲーム中にリアルタイム受信する無線音声の出力先を設定(別途機器の接続が必要)。

## DISPLAY

### メニュー画面配色セットの設定

メニュー画面の配色セットを18種類から選択する(ゲーム中のポーズメニューでのみ設定可能)。

### SELECTボタンの機能選択

SELECTボタンを押したときに、操作説明を表示するか、無線を起動するかを選択する。

### ポップアップ・ウィンドウ表示タイミングの設定

ポップアップ・ウィンドウを表示するまでの時間を6段階から選択する(ゲーム中のポーズメニューでのみ設定可能)。

### ブライトネスアジャストメント

ブライトネスアジャストメント画面に入り、画面の明るさを調整する。

### アイコン等表示サイズ

ゲーム画面のアイコンなどの表示サイズを変更する。

### 出血エフェクト

出血エフェクトの有無を設定する(タイトルメニューでのみ設定可能)。

### スクリーンアジャストメント

スクリーンアジャストメント画面に入り、画面の位置を調整する。

# 武器・装備品の切り替え設定について

武器・アイテムをクイックチェンジ(➡ P.056)したときの切り替え方を設定する。

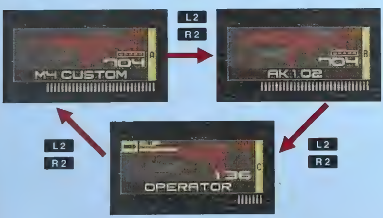
## 着脱タイプ

L2(アイテム)または R2(武器)ボタンを短く押すたびに、現在の武器・アイテムと、何も選択していない状態を切り替える。

## プリビアスタイプ

L2(アイテム)または R2(武器)ボタンを短く押すたびに、現在の武器・アイテムと、直前の武器・アイテムを切り替える。

## 3スロットタイプ

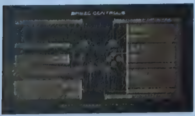



L2(アイテム)または R2 ボタン(武器)を短く押すたびに、3つの武器・アイテムをA、B、Cの順に切り替える。L2 または R2 ボタンを押し続け、ウィンドウを開いて武器・アイテムを選択すると、任意の3つをスロットA、B、Cに割り当てることができる。

# SELECTボタンの機能選択について

初期設定は「操作説明の表示」だが、操作を覚えた後は「無線の起動」に変更するといい。

## 操作説明の表示



ゲームを一時停止し、コントローラの操作説明を表示する。特殊な操作方法に変わる場面では、それに応じた説明が表示される。

## 無線の起動

無線でヒントを聞く。ポーズメニューの「Codec」(➡P.024)と同じだが、こちらの方が早く起動できる。従来の『MGS』と同じ方式。

# ゲーム画面の見方

REFERENCE

## 基本画面

LIFEゲージ
気力ゲージ
ストレス値
P.026

AUTO AIM
P.054

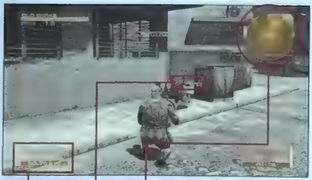
風向き／目的地 P.025
カムフラージュ率 P.028

使用中のアイテム
P.034

スレットリング
P.032

選択中の武器
P.034

## ソリッド・アイ装備時

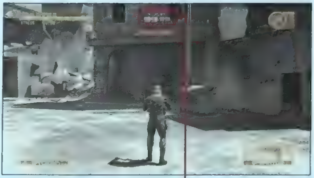


ベースラインマップ
P.038

兵士の情報
P.039

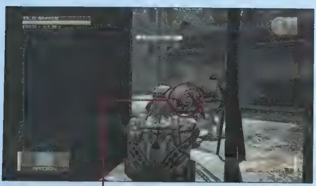
ソリッド・アイ
P.038

## 敵警戒時



敵の警戒状態
P.032

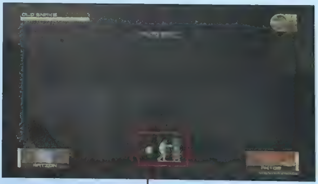
## 戦闘(射撃時)



ターゲット P.054
(AUTO AIMがONの時)

照準 P.054

## 特定の状況



アイコン P.050
(△ボタン)

# ポーズメニュー

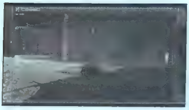
ポーズメニューではゲームを一時停止し、様々な設定や、情報の確認を行うことができる

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示される。ここでは、無線の起動、各種設定、セーブ、マップ(地図)の確認などを行うことができる。

**マップ**

**ノーマッドの監視カメラ(サニーカメラ)**

## Codec



無線を起動し、協力者からヒントや情報を聞く。オプションでSELECTボタンに設定することも可能。

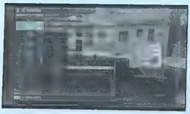
## Weapons

P.034

武器の装備やロンダリング、カスタマイズ、弾薬の購入を行う。装備した武器は R2 ボタンで選択可能になる。

## Items

P.034



アイテムの装備を行う。装備したアイテムは L2 ボタンで選択・使用可能になる。

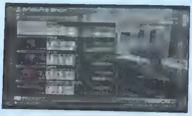
## Camouflage

P.030

カムフラージュの詳細な設定を行う。オクトカム(➡P.028)の設定や、服装の変更などができる。

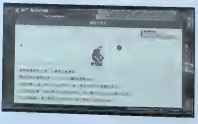
## Drebin's Shop

P.042



武器商人のドレビンが営む、ドレビンショップを利用する。武器や弾薬、カスタムパーツの購入が可能。

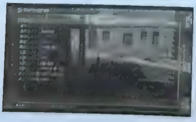
## Briefing



移動や攻撃といった操作方法の詳細を確認する。ゲームの進行状況や現在地によって、項目が増える場合がある。

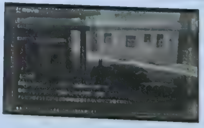
## Options

P.020



操作方法や画面表示などの設定変更を行う。タイトルメニューとほぼ同じだが、一部異なる項目がある。

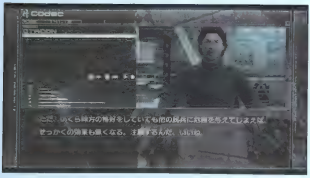
## Save



ゲームを中断するとき、進行状況をセーブする。最後にチェックポイント(➡P.027)を通過したときの状態が保存されることに注意。

# 無線でヒントを聞く

無線を起動するか、画面上に赤色のCALLサインが表示されると、無線機モードに入る。



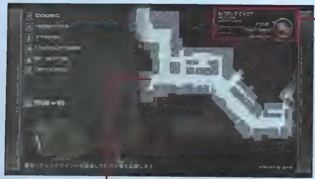
### 無線機の使い方

**左スティック左右**──通信相手を選択
**左スティック上下**──周波数を変更
◎**ボタン**──通信を開始

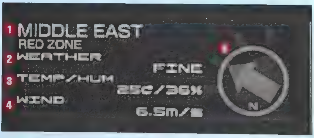
### 通信中の操作

△**ボタン**──早送り（押している間）
×**ボタン**──音声キャンセル
**STARTボタン**──スキップ

# マップの情報と見方



### エリア情報




❶ 現在地の名称　❷ 天候
❸ 気温と湿度──暑い場所や寒い場所では、スネークのストレス値（➡P.026）が上昇しやすくなる。
❹ 風の強さ
❺ 風向き──ゴミ箱に入るなどして、スネークの体に臭いが付いたとき、臭いは風下側に流れるようになる。

### マップとアイコン

▲ スネークの現在地と向き　✕ 行き止まり
⦿ 目的地

### マップの操作

**右スティック**──マップのスクロール／回転
R1**ボタン**──マップの拡大
R2**ボタン**──マップの縮小
R3**ボタン（右スティック押し込み）**
──フォーカスの切り替え（スネーク中心／目的地中心）
△**ボタン**──2D／3D表示の切り替え
□**ボタン**──屋内マップの開閉

2D表示

△ ↔

3D表示

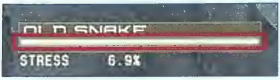
# スネークの状態

## LIFEゲージ／気力ゲージ／ストレス値

スネークの心身の状態は、各種のゲージおよび数値によって示される。必ず把握しておこう。

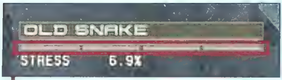
画面左上には、上からLIFEゲージ、気力ゲージ、ストレス値が表示される。なお、気力ゲージは状況によって、GRIPゲージや$O_2$ゲージに切り替わる。

### LIFEゲージ




- 体力を示すゲージで、攻撃を受けると減少する。
- LIFEがゼロになるとゲームオーバー。
- 回復アイテムを使うか、時間で回復。ホフクやしゃがみで休むと大きく回復する。

### 気力ゲージ




- 精神力を示すゲージで、ストレス値が上がると減少する。
- 気力が下がるとLIFEの回復が遅くなり、武器構え時の手ぶれなど、身体能力にも影響する。
- 回復アイテムを使うか、時間で回復。ホフクやしゃがみで休むと大きく回復する。

#### GRIPゲージ

エルード P.050

エルード中

- 握力を示すゲージで、エルード中のみ表示される。ゼロになると落下する。
- 気力ゲージの現在値が、GRIPゲージの長さになる。ただし、気力ゲージが¼以下のときは、GRIPゲージは必ず¼からスタートする。

#### $O_2$ゲージ

泳ぎ P.052

水中

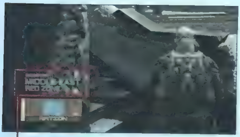
- 酸素量を示すゲージで、水中に潜ると表示される。ゼロになるとLIFEが減少し始める。
- 気力ゲージの現在値が、$O_2$ゲージの長さになる。ただし、気力ゲージが¼以下のときは、$O_2$ゲージは必ず¼からスタートする。

### ストレス値

- ストレスを示す数値で、暑い場所、寒い場所、臭い場所、敵に見つかっている、装備品が重いなどの状況で上昇する。
- ストレス値が高いと、気力ゲージが減少していく。
- 安全な場所、快適な場所にいると、ストレス値は減少する。

## 再開時はチェックポイントから

LIFEゲージがゼロになるとゲームオーバーとなり、コンティニュー(再開)か終了を選択する。

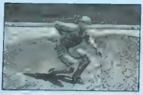


チェックポイント通過の表示

ゲームオーバー後にコンティニューを選択するか、セーブデータをロードした場合、直前のチェックポイントからゲーム再開となる。チェックポイントは、エリア間の移動時や、イベントの前後といった節目に存在する。なお、武器やアイテムなどの入手状況は、チェックポイント通過時点の状態に戻るので注意。

## 気力ゲージ低下による悪影響

### 腰痛の悪化



しゃがみ中に腰を叩き、気力が微減する頻度が増える。さらに、腰痛のためローリングを失敗する確率が上がる。腰痛は、アイテム「アーセナル湿布」で緩和できる。

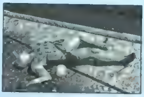
### 手ぶれの悪化

気力が少なくなるほど、武器を主観やマニュアル照準(➡P.054)で構えた時の手ぶれが大きくなり、射撃精度が下がる。手ぶれは、アイテムの「ペンタゼミン」で抑えられる。

### スレットリングの縮小

気力が少なくなるほど、周囲の脅威を視覚化するスレットリング(➡P.032)の表示範囲が狭くなる。見えない敵の位置を探りにくくなるので、発見される危険が高まる。

### 気力ゼロで気絶



気力ゲージがゼロになると、スネークはその場に気絶して動けなくなってしまう。立ち上がるには、左スティックを素早く動かし、気力を回復する必要がある。

## コンバットハイによる戦闘力の上昇

コンバットハイの表示

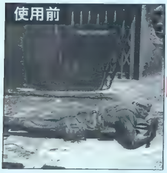
危険フェイズ(➡P.032)中に銃弾を一定以上撃ちまくると、気力ゲージが点滅し、「コンバットハイ」と呼ばれる状態になる。コンバットハイの間は気力が低下せず、敵から受けるダメージも減少する。ただしその一方、通常は80%までしか上がらないストレス値が、100%まで上がってしまうこともありうる。

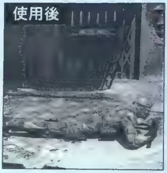
# オクトカム
## カムフラージュ率の高め方

スネークの新装備・オクトカムを使うことで、周囲の環境に溶け込み、擬装効果を高めることができる。

スネークが遂行するのは潜入ミッションであり、敵に見つからないように進む必要がある。オクトカムを使ってカムフラージュ率を高めることにより、敵に発見されにくくすることができる。

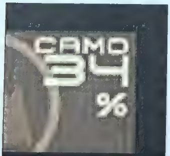
### オクトカム


使用前

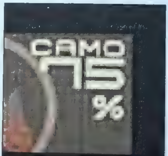

使用後

スネークが着用しているスニーキングスーツには、オクトカム機能が装備されている。⊗ボタンで地面にホフクするか、△ボタンで壁に張り付いて動かずにいると、自動的に周辺の色や模様をコピーして擬装し、敵に見つかりにくくなる。

### カムフラージュ率(カムフラ率)



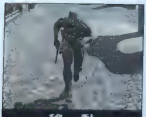
見つかりやすい

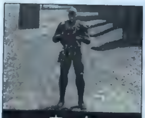


見つかりにくい

スネークがどれだけ敵に見つかりにくいかは、画面右上のカムフラージュ率で確認でき、この数値が高いほど見つかりにくい。このカムフラ率は、オクトカムを使う、姿勢を低くして動かずにいる、という方法で高めることができる。

低い　姿勢別カムフラージュ率の変化　高い


移動


立ち

しゃがみ

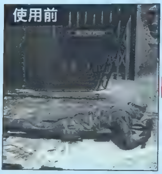
ホフク

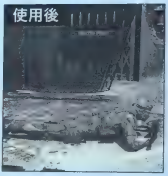
# オクトカム
## カムフラージュ率の高め方

スネークの新装備・オクトカムを使うことで、周囲の環境に溶け込み、擬装効果を高めることができる。

スネークが遂行するのは潜入ミッションであり、敵に見つからないように進む必要がある。オクトカムを使ってカムフラージュ率を高めることにより、敵に発見されにくくすることができる。

### オクトカム

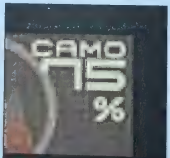

使用前


使用後

スネークが着用しているスニーキングスーツには、オクトカム機能が装備されている。⊗ボタンで地面にホフクするか、△ボタンで壁に張り付いて動かずにいると、自動的に周辺の色や模様をコピーして擬装し、敵に見つかりにくくなる。

### カムフラージュ率(カムフラ率)

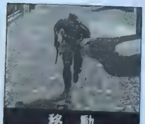
見つかりやすい

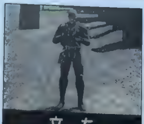


見つかりにくい

スネークがどれだけ敵に見つかりにくいかは､画面右上のカムフラージュ率で確認でき、この数値が高いほど見つかりにくい。このカムフラ率は､オクトカムを使う、姿勢を低くして動かずにいる、という方法で高めることができる。

低い　姿勢別カムフラージュ率の変化　高い


移　動


立　ち

しゃがみ

ホフク

## オクトカムを使った潜入の流れ

カムフラージュの設定 P.030

ⓧボタンでホフクするか、△ボタンで壁に張り付いた後、少しじっとしていると、オクトカムが自動的に周囲の情景をコピーする。ポーズメニューの「Camouflage」で、固定カムフラパターンやスニーキングスーツ以外の服を使用している場合、この自動擬装モードは使用できない(➡P.030)。

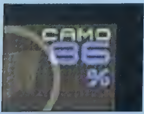
オクトカムで周囲の情景に溶け込むことによってカムフラ率が高まり、敵に見つかりにくくなる。ホフクや壁に張り付いたまま動かずにいれば、さらにカムフラ率は高くなる。なお､コントローラを2〜3回振ると、スーツの色を初期状態に戻すことができる(この操作はデモ中でも可能)。

周囲の情景が変わったら、再度オクトカムを使い、新しい情景をコピーする。なお、擬装したカムフラージュは､ポーズメニューの「Camouflage」からリストに登録すれば、固定カムフラパターンとしていつでも再利用できる(➡P.031)。固定カムフラパターンは、最大10個まで登録可能だ。

## カムフラージュ率の補正

スネークの周囲の状況によっても、カムフラ率は刻々と変化する。

### カムフラ率が青文字のとき



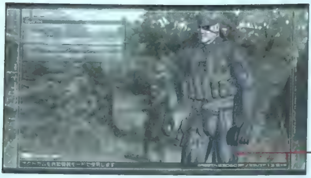

周辺で､PMCと民兵(➡P.040)との戦いのように、スネークとは無関係な戦闘が行われている場合など。敵のスネークに対する関心が低くなるため、カムフラ率にプラス補正がかかり、一層発見されにくくなる。

### カムフラ率が赤文字のとき

スネークが敵に発見され、危険フェイズ(➡P.032)に入った場合や、明るく目立つ場所にいる場合など。敵がスネークに注目しているため、カムフラ率にマイナス補正がかかり、発見されやすくなる。

# カムフラージュの設定

オクトカム、フェイスカム、変装用の服装など、カムフラージュの詳細な設定を行うことができる。



ポーズメニューの「Camouflage」では、オクトカムの機能や、服装の変更など、カムフラージュの細かい設定が行える。特に設定を変更しなくとも任務は進められるが、より高い擬装効果を得ることができる。

**スネーク**
右スティックで回転(回りすぎると嘔吐)。

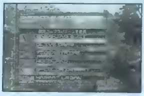
## CLOTH

スニーキングスーツや服装など、体のカムフラージュ設定を行う。「CLOTH」を選択すると、さらに4つのメニューが表示される。

### 自動擬装モード

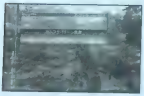
オクトカムを自動擬装モードにして使用する。この状態でホフクや壁張り付きを行うと、周囲の環境をコピーする。基本はこのモードにしておく。

### 固定カムフラパターンを使用



カムフラージュのパターンを固定してオクトカムを使用する。この状態では、ホフクや壁張り付きを行ってもカムフラは変化しない。

### カムフラパターン登録

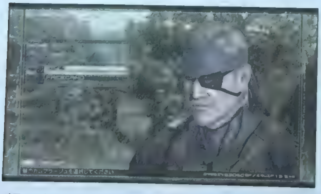


現在コピーしているオクトカムの擬装パターンをリストに登録し、再利用できるようにする。自分で登録できるパターンは10個まで。

### 服装の変更

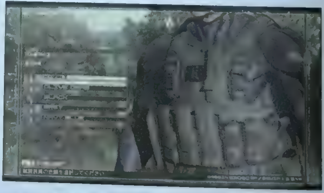
変装用の服装を選択する。その地域に適した服装を入手している場合のみ選択可能。変装中は、オクトカムは使用できなくなる。

## FACE



顔のカムフラージュを選択する。ゲーム中に特定の条件を満たすことで、フェイスカム(擬装マスク)のパターンは増えていく。

## CHEST

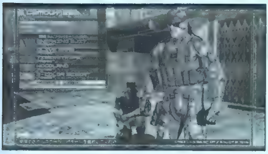


戦闘装具(コマンドベスト)の色を5種類の中から選択できる。周囲の情景に合った色を選ぼう。

## 固定カムフラパターンについて

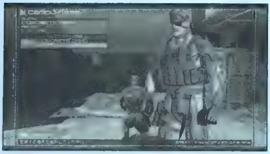
固定カムフラパターンには、PRESET(プリセット)とMEMORY(メモリー)の2種類がある。

### PRESET



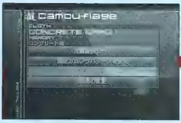
あらかじめ用意されている6種類の中から、使用するパターンを選択する。森林地帯ではWOODLAND、山岳地帯では3-COLOR DESERTなど、その地域に合ったパターンを使うと高いカムフラ率を得られる。『MGS3』と同じ要領で、手動で迷彩を切り替える方式だ。

### MEMORY

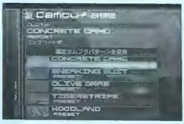


オクトカムの自動擬装モードでコピーしたカムフラパターンをリストに登録し、再利用する。登録できるパターンは最大10個で、それ以降はいずれかを上書きする。岩肌、コンクリート地など、材質によってある程度大別できるが、色や模様のパターンは、情景によるため膨大な数がある。

自動擬装モードで任意の地形をコピー。その状態でSTARTボタンを押し、ポーズメニューに入る。



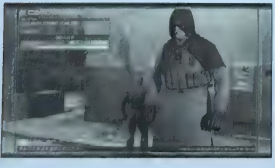

ポーズメニュー「Camouflage」から、「CLOTH」➡「カムフラパターン登録」を選択し、リストに登録。




登録後は、「固定カムフラパターンを使用」から、リスト内のパターンをいつでも再利用できる。

## 服装の変更について

民兵とPMC兵 P.040



服をアイテムとして入手すると、それを着て変装することができる。その地域にいる民兵の服を着ていれば、常に民兵から味方として認識される。ただし、民兵の仲間が近くにいる状況で民兵を殺してしまうと、変装していても敵対状態に変わる。なお、服と一部のフェイスカムとは併用できない。

# 潜入と発見
## 敵の警戒状態／スレットリング

敵はスネークを発見すると、仲間を呼んで攻撃してくる。敵の位置は、スレットリングで察知できる。

### 敵の警戒状態

敵の警戒は、４種類の状態(フェイズ)に分かれている。敵に発見されると、現在の警戒状態とカウンターが画面上部に表示される。

**潜入フェイズ**　敵がスネークに気づいていない状態

↓ 発見される

**危険フェイズ**
敵がスネークを発見し、攻撃中
ALERT 99.99

無線で仲間を呼んで攻撃してくる。危険フェイズから抜けるには、敵から逃げ切るか、敵を倒すしかない。

→ 隠れる

**回避フェイズ**
敵がスネークを見失い、捜索中
EVASION 60.99

敵は警備を強化し、付近一帯を捜索する。

→ カウンターゼロで

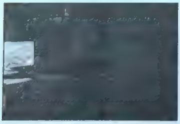
**警戒フェイズ**
捜索を打ち切ったが未だ警戒中
CAUTION 41.92

敵は、通常時よりも警戒してパトロールを行う。場所によっては、巡回する敵兵が増員される。

↑ カウンターゼロで（潜入フェイズへ）

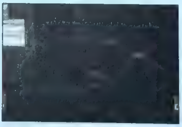
### スレットリング

しゃがむかホフク状態になると、体の周りに波打つリングが出現する。これをスレットリングと呼び、周囲にある脅威を示している。波のある方角に脅威が存在し、波が高くなる、赤くなるほど、危険度は高い。スレットリングを確認しながら進むことで、見えない敵の位置を探ることができる。



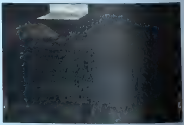
**小さい波**（危険度小）
- 距離が遠い
- 気配が小さい

＜



**大きい波**（危険度中）
- 距離が近い
- 気配が大きい

＜



**赤い波**（危険度高）
- スネークを警戒中
- スネークを攻撃中

# 敵兵に発見される行動

敵兵に見られたり、物音を聴かれると、警戒・発見されてしまう。

### 視覚による発見

敵に姿を見られると発見される。オクトカムなどでカムフラ率を高めれば、視認される確率は下がる。また、倒した敵の体を見られた場合も、敵に警戒されてしまう。

### 臭覚による発見

体についたゴミの臭いや、喫煙中のタバコの臭いで、敵兵に気付かれることがある。ゴミの臭いは、△ボタンでゴミ箱に隠れた後、しばらく中にいるとついてしまう。なお、臭いは風下側(➡P.025)に向かって流れる。

### 聴覚による発見

走って足音を立てたり、地面の缶やビンなどを蹴ると、敵兵に気付かれる。また、銃の発砲音や爆発音を聞かれた場合も同様。発砲音はサプレッサーで抑えられる。

# 敵兵の状態と頭上のサイン

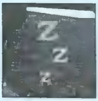
敵兵には様々な状態があり、頭上のサインで表示される。

不審な音・物に気付く

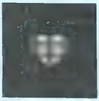
疑　問

発　見

気絶状態



寝ている状態

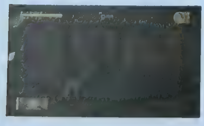


民兵が味方の状態

P.040

# 発見されたときのやり過ごし方

### 敵を倒す



敵に発見されたとき、仲間が来る前に素早く倒せば、切り抜けることができる。武器を使うほかにも、CQCの直投げで気絶させるのも有効。

### 敵から逃げ切る

戦闘を避ける場合、敵兵の視界外まで離れた後、ホフクや壁張り付きでカムフラ率を高めるか、ロッカーなどの見つかりにくい場所に隠れる。

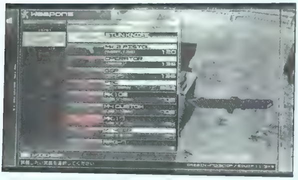
# 武器とアイテムについて

入手した武器・アイテムを使用するには、ポーズメニューで装備し、ウィンドウから選択する必要がある。

武器やアイテムは、落ちているものを拾う、敵から奪い取るなど、現地調達が基本だ。なお、武器の中にはIDロックがかかっており、武器洗浄(ロンダリング)しなければ使えないものもある。

IDロックされた武器 P.042

## 武器・アイテムを装備する



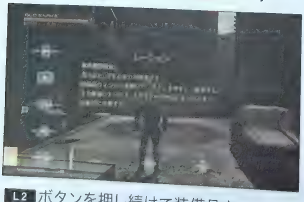

武器やアイテムを使うには、まずポーズメニューの「Weapons」および「Items」で装備する。装備した武器・アイテムは、それぞれ武器ウィンドウ、アイテムウィンドウに加えられる。

○ボタン——装備する
□ボタン——装備を解除する

L1ボタン——情報を見る
- 右スティック——回転
- R1／R2ボタン——拡大／縮小
- △ボタン——文字早送り

## 武器・アイテムを使用する

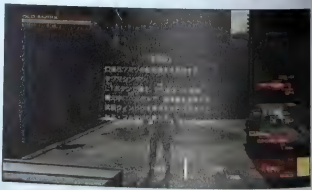
### アイテム L2ボタン(＋○ボタン)



L2ボタンを押し続けて装備品ウィンドウを表示し、アイテムを選択する。回復アイテムなどは、選択中に○ボタンで使用する。

### 武器 R2ボタン

武器による攻撃 P.054



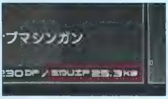
R2ボタンを押し続けて武器ウィンドウを表示し、武器を選択する。武器はL1ボタンで構え、R1ボタンで発砲する。

# 武器・アイテムデータの見方

各種データは、ポーズメニューの「Weapons」および「Items」で確認できる。

## 重量

武器・アイテムの重量

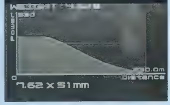



装備している総重量

武器・アイテムには、それぞれ重さが設定されており、重いものを選択している※と、移動速度が遅くなる。また、装備している総重量が70kg以上になると、徐々にストレスがたまる。

## 武器の性能

距離(Distance)と威力(Power)の関係



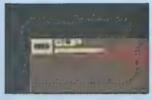

武器の性能には以下の分類があり、能力は上からS、A～Eの6段階でそれぞれに表示される。

- DMG / SLP / STN　**殺傷力**（または睡眠・気絶するまでの時間）
- STB　**反動の強さ**
- SHK　**衝撃力**
- RLD　**リロードにかかる時間**
- PNT　**貫通力**
- LKD　**AUTO AIMの有効範囲**

# 武器の特殊仕様について

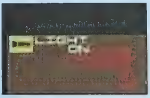
武器によっては、様々な特殊機能が付いているものがある。

## サプレッサーの耐久度



発砲音を抑えることができるサプレッサーは、使うたびに劣化し、ゲージがゼロになると消音効果はなくなる。複数のサプレッサーがあれば、長持ちさせることが可能。

## ライトのオン・オフ




ライトを装着した武器は、暗い場所での照準が容易になる。ライトのオン・オフを切り替えるには、R2ボタンを押して武器ウィンドウを開いた状態で、◎ボタンを押す。

## 連射機能の切り替え

連射機能を切り替えるには、R2ボタンを押して武器ウィンドウを開いた状態で、△ボタンを押す。

- セミオート――1発ずつ発砲
- 2点バースト――2発ずつ連射
- 3点バースト――3発ずつ連射
- フルオート――連射し続ける

## 殺傷用武器と非殺傷用武器

敵を殺害する殺傷用武器と、麻酔銃などの非殺傷用武器は、アイコンの色で判別できる。

殺傷用（赤）

非殺傷用（青）

※画面右下／左下に装備品が表示されている状態。

# 武器のタイプ

武器は6つのタイプに大別され、それぞれの特徴を活かした使い分けが不可欠となる

## HANDGUNS

- ピストルや麻酔銃などの片手で扱える武器
- 重量が軽く、反動も小さいため扱いやすい
- 威力の減衰が大きく、遠距離だと何発か撃ち込まないと敵を倒せない

## SUBMACHINE GUNS

- 高い連射力を持ったマシンガン系の武器
- 連射が可能で、近距離で乱射すると強力
- 反動でぶれやすく、弾が拡散することが多い

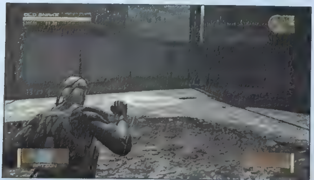
## RIFLES

- アサルトライフルやスナイパーライフルなどの武器
- アサルトライフルは反動が大きいが、連射力に優れる
- スナイパーライフルは単発だが高度なズーム機能を持つ

## OTHER FIREARMS

- ショットガンやミサイルなど、高火力の武器
- 攻撃力、攻撃範囲共に優秀
- 装填数や連射力が低く、ほとんどが1発ずつの攻撃となる

## EXPLOSIVES



- 投擲、または設置して使う爆発物
- 投擲系は牽制に、設置系は罠として使える
- 威力は高いが、狙って当てることが難しい

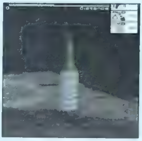
## ETC

- 特殊な武器(スタンナイフ、空マガジン、雑誌)
- 敵の行動を封じたり、注意を引き付けたりできる
- 純粋な戦闘には向いていない

# 特殊な武器の扱い方

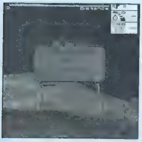
## 投げて使用する武器

グレネードは投擲後、2秒後に爆発する。スタングレネードは閃光と音響で敵を気絶させ、チャフグレネードは電子機器の機能を妨害する。写真はグレネード。



白燐グレネードや火炎瓶は着弾後燃え広がり、敵やスネークが炎に触れるとダメージを受ける。引火した炎は、ローリングで消すことが可能。写真は火炎瓶。

## 設置して使用する武器



クレイモアや睡眠ガス地雷は地面に設置して使用する武器。敵やスネークが範囲内に入ると爆発する。ホフクで近づけば回収することが可能。写真はクレイモア。

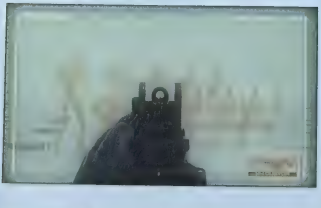
C4爆弾や無線起爆型睡眠ガス装置は、設置後に◎ボタンで、任意のタイミングで起爆できる。また、壁を向いて主観で、壁面にも設置可能。さらに兵士の背中(服)にもつけることができる。写真は無線起爆型睡眠ガス装置。

## 敵の注意を引き付ける武器

空マガジンを投げると、音がした方向へ敵の注意を引き付けることができる。空マガジンは、マガジン式の銃を撃ち切ってリロードするたびに入手。写真は空マガジン。

雑誌を地面に置いておくと、敵を釘付けにすることができる。また、設置時にじっと見ていると気力が回復したり、◎ボタンでページをめくることができる。写真は雑誌。

# VIRTUAL RANGEで戦闘訓練



タイトルメニューで「VIRTUAL RANGE」を選択すると、仮想射撃訓練場で武器の試し撃ちを行うことができる。このモードでは、本編で入手した武器を使用でき、弾薬の数は無制限となる。なお、地上にセットされている兵士タイプのターゲットは、武器のほかにCQCで攻撃することもできる。





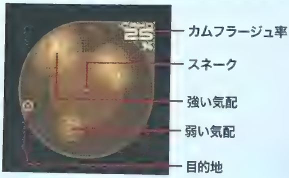
©2008 Playboy, PLAYBOY is a trademark of Playboy and used with permission.

# ソリッド・アイ

スネークの新装備であるソリッド・アイを装備すると、視界を切り替えたり、様々な情報を表示できる。

着用者に様々な戦術情報を供給する万能ゴーグル、ソリッド・アイ。アイテムとして使用すると、画面右上にベースラインマップと呼ばれるレーダーが表示されるほか、視界内の兵士やアイテムの情報も表示される。また、暗視モードと望遠モードに視界を切り替えることも可能だ。

## ベースラインマップ



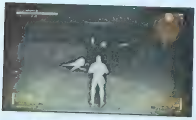

周囲の「気配」を視覚化するレーダー。気配の強いもの(移動している、音を立てている、臭いを発しているなど)ほど、明るく表示される。敵の位置を探るほか、スネーク自身の気配も同様に表示されるため、「自分が今どれくらい目立っているか」も確認できる。また、無害な小動物なども表示される。

## ソリッド・アイのモード

ソリッド・アイには3種類の表示モードがある。L2ボタンを押しながら各ボタンを押すことで、ソリッド・アイのモードを切り替えることができる。

### NV 暗視モード

**L2ボタン+□ボタン**



暗い場所、視界が悪い場所で有効。また、地面の足跡もはっきり見えるようになり、先へ進む道や、敵兵の巡回ルートが判別できる。ただし暗視モード中は、バッテリーの消耗が早くなる。

### BINOS 望遠モード

**L2ボタン+△ボタン**

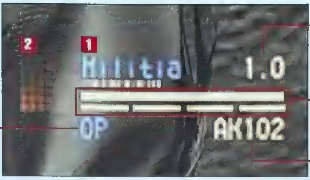
主観視点で遠距離を偵察できる。方向キー上下で倍率を変更可能。ただし、望遠モード中は攻撃できない。

### NORMAL ノーマルモード

**L2ボタン+○ボタン**

通常の視界のまま、画面上にベースラインマップ、兵士の情報、アイテムの情報などを表示する。アイテム情報を表示しておけば、落ちているアイテムを見逃しにくくなる。

# 兵士の情報の見方




## 1 所属組織

民兵とPMC兵 P.040

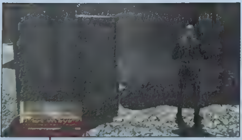
兵士の所属組織。赤字は敵、青字は味方を示す。PMCを倒したり、民兵にアイテムをあげると、スネークの「英雄度」が上がり、民兵を味方にすることができる。

敵対（英雄度：低）
中立（英雄度：普通）
友好（英雄度：高）

## 2 兵士の感情

兵士は4種類の感情を持ち、自身の置かれた状況（攻撃を受ける、物音を聞く、仲間の死体を見つける、「感情本」を読むなど）によって高まったり、変化したりする。感情が高まると、攻撃的になる（喜・怒）、その場にうずくまる、逃げ出す（怖・哀）といった行動を引き起こす。

# バッテリー残量に注意



バッテリーの残量

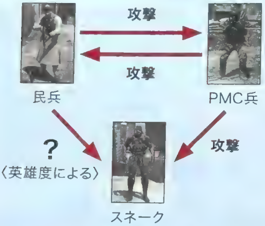
ソリッド・アイの使用中は、バッテリーの残量が減っていき、ゼロになるとしばらく使えなくなる。バッテリーはソリッド・アイを外している間、スネークが動き回ったり、時間が経過すると充電される。また、ミッションブリーフィング（➡P.019）中にアイテムのバッテリーを入手すると、数を増やすことができる。

# 民兵とPMC兵

民兵とPMC兵の戦闘状況を利用することで、戦場への潜入を有利に進めることができる。

PMC(民間軍事請負企業)兵と民兵は常に紛争状態であり、またPMC兵はID管理されているため、スネークを味方と認識することはない。しかし民兵は最初、スネークの敵でも味方でもない。この民兵を味方につけることにより、スネークにとって有利な状況を作り出すことができる。

## 英雄度

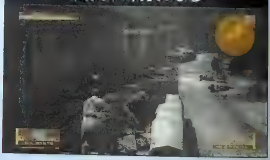



PMCの兵士を倒したり、PMCの兵器を破壊すると、民兵の間でのスネークの「英雄度」が上がっていく。英雄度が上がれば民兵はスネークを味方と認識し、攻撃してくることはない。逆に民兵を倒すと英雄度は下がり、PMCだけでなく民兵からも攻撃を受けることになってしまう。

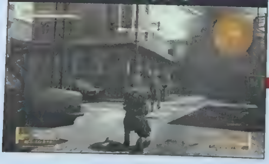
PMCを攻撃する

英雄度が上がる

民兵が味方になる

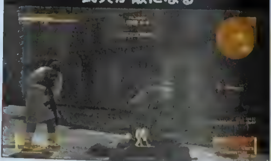


民兵を攻撃する

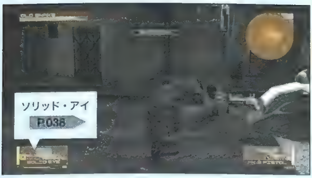


英雄度が下がる

民兵が敵になる



# 民兵とPMC兵の見分け方




民兵とPMC兵は外見で区別することもできるが、ソリッド・アイを装備すると、相手の所属組織と英雄度が表示される。「Militia」と表示されるのが民兵で、英雄度が低いと赤く、英雄度が高いと青く表示される。無闇に民兵を攻撃せず、味方につけていくことで、ミッション遂行が楽になる。

**PMC兵**
常に敵対

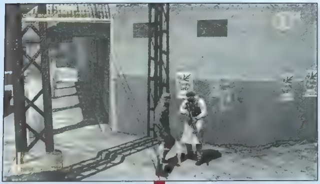
**民兵(敵対)**
英雄度:低

**民兵(中立)**
英雄度:普通

**民兵(友好)**
英雄度:高

※「Militia」の色についてはP.039参照。

# 民兵にアイテムをあげる



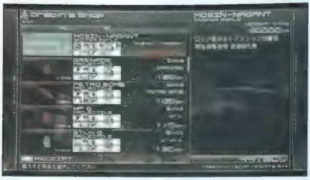
民兵と敵対状態でなければ、アイテムをあげることもできる。レーションなどの消耗品を選択した状態で民兵に近づくとアイコンが表示されるので、△ボタンで渡す。

△

アイテムをあげると民兵はスネークに感謝し、英雄度が上昇する。また、お返しとして別のアイテムをもらえる場合もある。お返しは弾薬などの消耗品だけでなく、ほかでは手に入らない貴重品のときもある。

# ドレビンショップについて

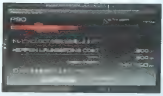
武器商人のドレビンと出会った後、新しい武器を購入したり、ロックされたID銃を使用可能にできる。



ある程度ゲームが進行すると、武器商人のドレビンが営むドレビンショップが利用可能になる。ドレビンはスネークの余分な銃を買い取り、ドレビンポイントと交換する。そのドレビンポイントを支払うことで、武器の購入やロンダリングといったサービスを受けることができる。

## ドレビンショップのサービス

### 武器のロンダリング



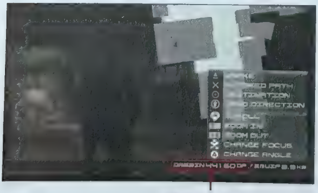
PMCが落とす武器はIDロックがかかっており、入手しただけでは使うことができない。ドレビンポイントと交換にID銃のロックを解除し、使用可能にするサービスが、ロンダリング(武器洗浄)だ。(➡P.044)

### 武器・弾薬・カスタムパーツの購入

ドレビンショップでは、ドレビンポイントを支払って新しい武器や弾薬、カスタムパーツを購入できる。カスタムパーツを特定の武器に装着すれば、武器の機能を強化・拡張することが可能だ。(➡P.044)

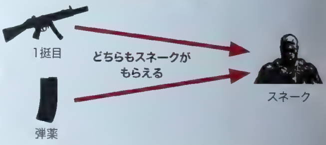
## ドレビンポイント

ドレビンショップを"店"とすれば、ドレビンポイント(DP)は"金"にあたる。同じ武器を複数入手すると、2挺目以降、弾薬以外は自動的にドレビンに売却され、その分のDPが加算される。このDPを支払って、IDロックを解除したり、武器を購入することができる。

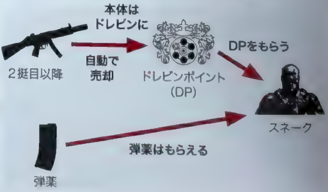


現在の所持DP

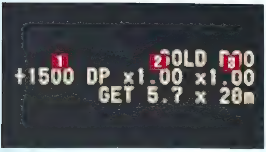
### 初めて入手した武器の場合




### 同じ武器を二挺以上入手した場合



# 武器売却価格の変動




余分な武器をドレビンに売却したときに得られるドレビンポイントは、武器の種類ごとに定められた基本価格に加え、武器の状態と、入手した地域の戦争価格によっても変化する。また、ゲームの難易度(➡P.019)が高くなるほど、倍率は低くなり、得られるDPは少なくなる。

### 1 基本価格

武器の種類ごとに定められている、基本的な売却価格。一般に、強力な武器、貴重な武器ほど高い。これに武器の状態と、戦争価格による倍率をかけ合わせたものが、最終的な売却価格となる。

### 2 武器の状態

武器の状態によって、倍率補正がかかる。倒れた敵から奪うより、最初からエリア内に置かれている武器や、ボディチェック、CQCで武装解除して奪った武器の方が状態がよい。

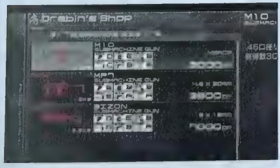
### 3 戦争価格

武器を入手した地域(スネークがいるエリア)によって、倍率補正がかかる。一般に、戦闘が激しい地域ほど戦争価格は高く、戦闘が落ち着いている地域ほど戦争価格は安くなる。

# 売買履歴の確認

ドレビンショップのメニュー表示中にL1ボタンを押すと、ドレビンショップの営業規定とレシートが表示される。画面左の営業規定では、ショップのシステムを確認できる。画面右のレシートでは、これまでに購入、売却した武器の履歴が確認でき、左スティック上下でスクロールする。

# 新商品の入荷・サービスデー



ドレビンショップには、ゲームが進むと新商品が入荷され、新たな武器を購入できるようになる。新商品は、ショップで「NEW」のアイコンが付く。また、毎週水曜日と日曜日(プレイステーション3の内蔵タイマーと連動)はサービスデーとなっており、全商品が20%オフになる。

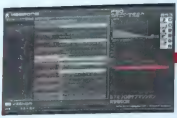
# ドレビンショップの活用

ポーズメニューから、武器のロンダリング、購入など、ドレビンショップの各種サービスを受けられる。

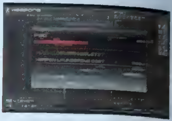
## 武器のロンダリング

ポーズメニュー「Weapons」から、ＩＤ銃のロックを解除することができる。ＩＤロックされて使えない武器は、「LOCKED」と表示される。

ポーズメニュー「Weapons」を選択する。



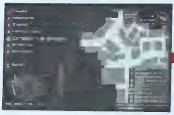
ＩＤロックされて使えない武器（「LOCKED」と表示）を選択する。



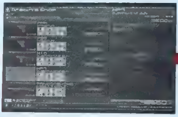
ドレビンポイントを支払ってロンダリング、使用可能になる。

## 武器・弾薬・カスタムパーツの購入

ポーズメニュー「Drebin's Shop」から、新たな武器、弾薬、カスタムパーツを購入できる。武器のみ、すでに入手済みのものは商品一覧から除外される。



ポーズメニュー「Drebin's Shop」を選択する。

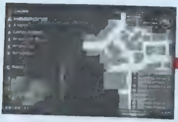


商品の一覧から、必要な武器を選択する。左スティック左右で、武器のタイプを変更できる。

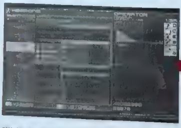
ドレビンポイントを支払って、商品を購入する。左スティック左右で、個数を変更できる。

## 使いたい武器に合った弾薬の購入方法

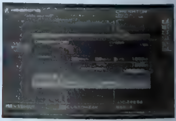
ポーズメニュー「Weapons」から直接、弾薬の補給を行うこともできる。この場合、その武器に合った弾薬が自動的に選択されるのが利点だ。



ポーズメニュー「Weapons」を選択する。



弾薬を補給する武器を選択し、△ボタンを押す。これでその武器に合った弾薬が自動的に表示される。



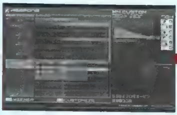
ドレビンポイントを支払って、その武器に合った弾薬を購入する。左スティック左右で、個数を変更できる。

# 武器のカスタマイズ

特定の武器にパーツを装着して強化することができる。

## パーツの装着方法

ポーズメニュー「Weapons」を選択する。



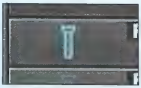
カスタマイズする武器を選択し、L2ボタンでカスタマイズビュアーを起動する。

L2

カスタマイズする位置と内容を選択し、パーツを装着する。

## 未所持パーツはその場で購入可能

カスタマイズビュアー起動中、まだ持っていないパーツも、直接その場で購入し、装着することができる。なお未所持のパーツは、アイコンが半透明で表示される。



所持パーツ

未所持パーツ

# カスタムパーツの種類

## 発砲音を消す

サプレッサー(オペレーター専用)

サプレッサー(P90専用)

サプレッサーを装着すれば、発砲音で敵に見つかる危険が減り、さらに発砲時の安定性も少しよくなる。ただし、サプレッサーは使うごとに劣化するため、使用回数には限りがある。

## 射撃の精度を高める

ダットサイト

レーザーサイト

ダットサイトやレーザーサイトなどの照準器を装着すれば、中～遠距離にある標的の照準が容易になる。またレーザーサイトを装着すると、ロックオン可能距離も伸びる。

## 発砲時の反動を抑える

フォアグリップA

フォアグリップB

フォアグリップは、武器連射時の安定性を高め、またマニュアル照準時の照準精度を向上させる。アサルトライフルや機関銃など、反動が大きく、弾が拡散しやすい武器に装着する。

## 攻撃力を高める

アンダーバレルショットガン

グレネードランチャー

特定武器の下部に装着することにより、武器を持ち替えずに、ショットガンやグレネードランチャーを使用できるようになる。ただし、別途専用の弾薬が必要になる。

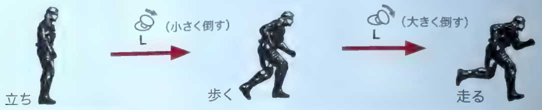
# 移動アクション

## 移動／しゃがみ／ホフク／ローリング

スネークは状況に応じ、立ち、しゃがみ、ホフクの3つの姿勢で移動することができる。

### 移動（歩く／走る）　左スティック

左スティックを小さく倒すと歩き、大きく倒すと走る。走って移動すると、速度は速いが足音が大きくなり、近くの敵に気付かれやすくなる。




### しゃがみ／ホフク　ⓧボタン

しゃがみ状態でも、左スティックを小さく倒すと歩き、大きく倒すと走る。ホフク中、左スティックを小さく倒すと、速度は遅いがカムフラ率を低下させないスカウトホフクができる。

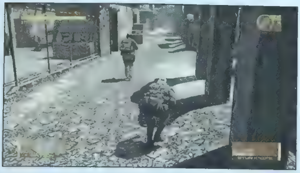
### ローリング　左スティック＋ⓧボタン

飛び込みながら前転する。穴や障害物を飛び越えたり、物陰から物陰へ素早く移動できる。また、敵兵を巻き込んで突き飛ばす、身体に引火した炎を消す、といった効果もある。

# 立ち・しゃがみ・ホフクの特徴

### 立っているとき

走って速く移動することができる。ただし、走っている間は足音が大きくなり、敵兵に気付かれやすくなる。また、姿勢が高いためカムフラ率も大きく低下し、遠くからでも敵兵に姿を見られてしまう。



### しゃがんでいるとき

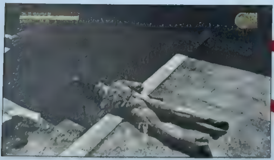
低い障害物に隠れることができる。ゆっくり歩く分足音が小さく、カムフラ率も高まる。また、LIFEや気力の回復が早くなり、銃を安定させ手ぶれを抑える効果もある。ただし、しゃがみ続けていると腰痛になりやすい。

### ホフクしているとき

穴の中、机の下などの狭い空間に潜り込むことができる。動きは遅いが、カムフラ率の高さ、足音の静かさは最高。LIFEや気力の回復、手ぶれを抑える効果もある。また、地面に設置されているクレイモアなども回収できる。

# ホフクで身を乗り出す

エルード P.050
武器による攻撃 P.054



ホフクで足場の途切れた所まで移動すると、端から身を乗り出し、下を覗き込む。

足場の端でホフク中に△ボタンを押すと、回転してそのままぶら下がる(エルード)。

身を乗り出した状態で、L1ボタンで武器を構えると、下に向かって攻撃できる。

# カメラ視点の操作

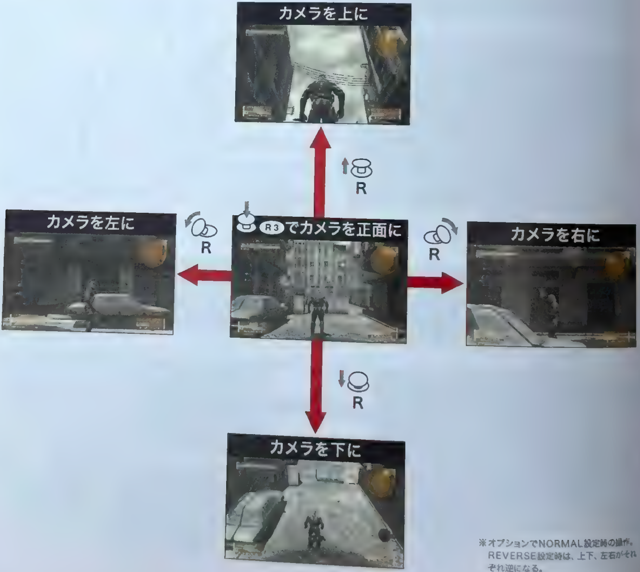
**左スティックでスネーク、右スティックでカメラをそれぞれ操作し、戦場を進んでいく。**

カメラを上下左右に動かすことで、スネークの周囲の状況を把握することができる。基本的には、左手の親指で移動、右手の親指でカメラ操作を行う。なお、カメラの操作方法は、オプションで細かく変更できる。

オプション [illegible]

## カメラ操作　右スティック

右スティックで、カメラ位置をスネークの上下左右へ自由に動かすことができる。また、R3ボタンを押す(右スティックを押し込む)と、カメラはスネークの背後に戻る。




※オプションでNORMAL設定時の操作。REVERSE設定時は、上下、左右がそれぞれ逆になる。

## 狭い場所はイントルードカメラ

ホフクで狭い場所に潜り込むと、自動的にスネーク視点のイントルードカメラに切り替わる。この状態で、武器による攻撃も可能だ。

## カメラ操作のポイント

### 初級―移動とカメラ操作を分けて行う

ゲームに慣れないうちは、両手の親指を別々に動かすのは難しい。左スティックによる移動と、右スティックによるカメラ操作を分けて行い、「前進」と「方向転換」を交互に繰り返して進むといい。

立ち止まった状態で、目的地や進みたい方向が正面に見えるように、右スティックでカメラを回す。

左スティックでカメラの向いている方向へ前進。突き当たったら、再び立ち止まりカメラを回す。

### 中級―移動しながらカメラも動かす

操作に慣れてきたら、左スティックで移動しながら、同時に右スティックでカメラも操作してみよう。立ち止まらずに方向転換できるのはもちろん、上下左右の様子に目を配りながら進むことができる。

左スティックで移動すると同時に、右スティックを上下左右に動かし、周囲の様子をうかがう。

曲がり角に来たら、移動は止めずに、曲がり角の先が見えるようにカメラを滑らかに回していく。

### 上級―敵にカメラを向けながら移動

カメラを回せば、壁や障害物の向こう側など、スネークの視界外も見ることができる。また、後ろや横の様子を見ながら前に進むことも可能だ。常に敵をカメラにとらえておき、その動きを確認しよう。

曲がり角の手前に隠れた状態でカメラを回し、曲がり角の先に敵がいないかどうか確認する。

進行方向ではなく、敵が正面に見えるようにカメラを回し、敵の様子をうかがいながら移動する。

# △ボタンを使うアクション

## 壁張り付き／エルードなど

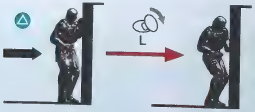
△(アクション)ボタンを使う様々なアクションを駆使することで、行動の幅が広がる

壁や段差などの地形、またはハシゴやゴミ箱といった物に近づくと、画面下にアイコンが表示される場合がある。このときに△ボタンを押すと、それぞれの状況に応じたアクションを行うことができる。

### 状況に応じたアクション　△(アイコン表示時)

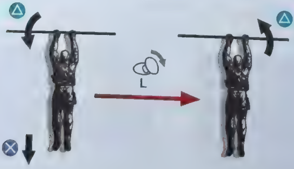
画面下にアイコンが表示されたときに△ボタンを押すと、そのアイコンに描かれているアクションを行う。

### 壁張り付き／覗き込み　△(壁のそばで)



壁に向かって△ボタンを押すと、壁に張り付く。壁に沿って左スティックを倒すと、張り付いたまま移動する。壁の端でさらに倒すと、壁の向こうを覗き込むことができる。壁から離れるには、再度△ボタンを押す。

### エルード(ぶら下がり)　△(手すりなどに)



手すりや床の途切れた所などで△ボタンを押すと、そこにぶら下がる。落下中も、ぶら下がり可能な場所の前でタイミングよく△ボタンを押せば、エルードキャッチする。

**▮GRIPゲージ**

エルード中は、気力ゲージがGRIPゲージとなって表示される。ゲージがゼロになると落下してしまう。

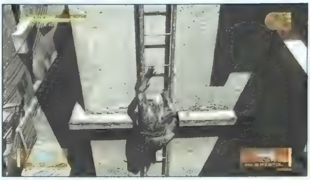
気力ゲージ

# 状況に応じたアクションの例

## 段差を乗り越える

腰くらいの高さの段差は、△ボタンで乗り越えることができる。

## ハシゴの上り下り



ハシゴの前か上で△ボタンを押すと、ハシゴにつかまり、左スティック上下で上り下りできる。✕ボタンを押すと、ハシゴから飛び降りる。

## ロッカーの開閉

ロッカーの扉の前で△ボタンを押すと、扉を開けることが可能。中に入ってから△ボタンを押すと、扉を閉めて中に隠れられる。ロッカーの中で△ボタンを押すと、扉を開けて外に出る。また、倒された敵兵の体をロッカーの中に隠すことも可能(➡P.063)。

## ゴミ箱に隠れる

ゴミ箱の前で△ボタンを押すと、中に隠れることができる。ゴミ箱の中で方向キー上を押すか、コントローラを傾けると外を覗く。また、L1ボタンでハンドガンを構える。ただし、しばらく中にいるとゴミの臭いがつき、敵に気付かれやすくなる。

## 迫撃砲、機銃、銃座の使用

迫撃砲、機銃、銃座の前で△ボタンを押すと攻撃配置につく。配置についた後、右スティックで狙いをつけ、R1ボタンで攻撃できる。配置から離れるには、もう一度△ボタンを押す。

## アイテムをあげる

英雄度 P.040

レーションなどの消耗品を選択した状態で民兵に近づき、△ボタンを押すと、アイテムをあげることができる。民兵にアイテムをあげると、英雄度が上がって味方と認識されるほか、お返しのアイテムをもらえることもある。

# 特殊な移動アクション

## 転がり／死んだふり／壁ノック／泳ぎ

特殊な移動アクションは、使用する機会はあまり多くないが、覚えておけばもしもの時に役立つ。

### 転がり

**ホフク状態で△（短く押す）**

ホフク状態から、転がって仰向けになる。低い姿勢のまま、上方向を狙って射撃することもできる。もう一度△ボタンを短く押すと、ホフク状態に戻る。

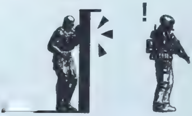
### 死んだふり

**仰向けまたはホフク状態で△（長く押す）**
**攻撃を受けて転倒後、何も操作をしない**

死んだふりをして敵兵をやり過ごす。ただし、無人兵器の月光には効果がない。

### 壁ノック

**壁に張り付いてR1**



壁を叩いて物音を立て、敵の注意を引く。敵をおびき寄せ、その間に反対側から進むことができる。

### 泳ぎ

**✕で水中に潜る➡左スティックで泳いで移動➡✕（長く押す）で水面に出る**

水中に潜ると、自動的に主観に切り替わる。水面に出るには、上に向かって進むか、✕ボタンを長く押す。水の中でも、一部の武器は使用することができる。

**▌$O_2$ゲージ**

水中では、気力ゲージが$O_2$ゲージに置き換わって表示される。ゲージがゼロになると、LIFEが減少し始める。

気力ゲージ

## 仰向け状態での射撃

武器による攻撃 P.054

仰向け状態のまま武器を構え、攻撃することもできる。この場合、低い姿勢のまま、上方向を狙いやすい。また、敵の攻撃や爆発で吹き飛ばされて仰向けになった後、すぐに反撃に転じることも可能だ。ただし仰向け状態では、スカウトホフク(➡P.046)程度の速度でしか移動できない。

仰向け状態で、グレネードなどの投擲系武器を構えているとき、R3ボタンを押す(右スティックを押し込む)と、スネークの足方向に投げるか、頭方向に投げるかを切り替えることができる。

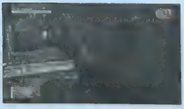
## 死んだふりをして敵兵をやり過ごす

死んだふりで敵をやり過ごせるかどうかは、その場の状況によって変わる。敵が何者かが潜入している可能性を疑っている場合には、死体に対して入念なチェックを行うため、効果がない。逆に、敵の攻撃を受けた後、倒れたまま動かずにいれば、敵が死んだと思い込んでくれる場合もある。

## 壁をノックして敵兵をおびき出す

敵兵が邪魔で進めないとき、近くの壁に張り付いて、R1ボタンで壁をノックする。

敵兵は物音がした方向へ近づいてくるので、反対側のルートを通って背後に回り込む。



敵兵が物音がした場所を調べている間に先へ進めば、戦闘を避けることができる。

# 武器による攻撃

スネークの任務は潜入だが、状況によっては様々な武器を使用し、敵との交戦が必要な時もある。

## 武器を構える

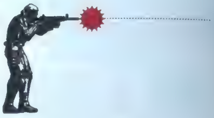
L1（押している間）

L1ボタンを押すと、選択中の武器を構える。構えた状態で左スティックを倒すと、正面を向いたまま平行移動する。

武器の装備と選択 P.034

## 武器を使う

L1で構え中にR1



L1ボタンで武器を構え、R1ボタンを押すと武器で攻撃する。

## AUTO AIMとロックオン機能

### AUTO AIMがON

AUTO AIM表示中に武器を構えると……

↓

LOCKED ON表示になりロックオン機能が使える

□ ⟷ AUTO AIM切り替え

画面上にAUTO AIMの表示が出ていると、自動的に敵に照準を合わせるロックオン機能が使える。敵が複数いる場合は、右スティックで対象を切り替え可能。

## マニュアル照準

### AUTO AIMがOFF

AUTO AIMの表示がないときに武器を構えると、肩越し視点になる。右スティックで照準を操作し、手動で敵を狙う。R3ボタンで視点を左右に切り替え可能。

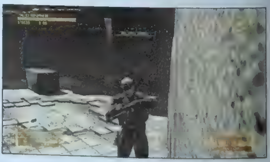
## 主観攻撃

L1押しながら△→R1

構え中に△ボタンを押すと、主観視点で攻撃。スコープ装備の武器は、方向キー上下で倍率を変更。また、左スティックで移動、方向キー左右でステップできる。

## リロード

○



弾薬の再装填は○ボタンで行う。残弾数がゼロになったとき、予備の弾倉がある場合は自動でリロードされるが、その前に手動でリロードした方が効率がよい。

# ロックオン機能とマニュアル照準の使い分け

## ロックオン機能

「LOCKED ON」と表示中は、敵を自動で狙う。ただし、細かい場所を狙うことはできず、またAUTO AIMには有効範囲があるため、遠くの敵はロックオンできない。なお、スナイパーライフル系、ロケットランチャー系の武器には、ロックオン機能はない。

## マニュアル照準

手動照準なので、動く敵などに狙いをつけるのが難しい。その代わり、細かい場所を狙ったり、遠くの敵を攻撃することができる。なお、R3ボタンを押す（右スティックを押し込む）と、カメラ視点をスネークの右肩越しか、左肩越しに切り替える。

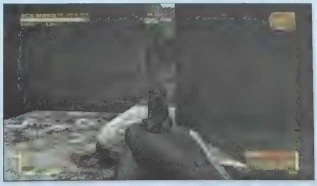
# 主観攻撃やマニュアル照準で精密射撃

主観やマニュアル照準では、特定の場所を狙って攻撃することができる。AUTO AIMではロックオンできない場所も攻撃できるため、敵の急所を狙い撃ちしたり、より多彩な戦法が可能になる。照準時の手ぶれを抑え、より精密な射撃を行うには、気力を回復するか、ペンタゼミンを使用する。

## ヘッドショット

敵兵の頭部を狙い撃つと、速やかに排除できる。麻酔弾も、頭部に撃つと効きが早くなる。ただし、ヘルメットをしている兵士に対しては、ヘッドショットの効果が低減される。

## その他の部位攻撃



敵兵の足を狙い撃つと、足を引きずって歩くようになる。また、殺さずにダメージを与えたり、周囲に威嚇射撃を行うと、兵士の感情（➡P.039）が変化する場合がある。

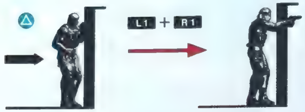
# 上級戦闘テクニック

## 飛び出し撃ち／横ローリングなど

主にL1ボタンを用いる上級戦闘テクニックを駆使すれば、敵との戦闘を有利に進めることができる。

### 飛び出し撃ち

壁張り付き中に壁の端まで移動 ➡ L1 + R1




△ボタンで壁に張り付き、左スティックで壁の端まで移動する。壁の端でL1ボタンを押しながらR1ボタンを押すと、飛び出し撃ちを行う。壁に隠れた状態から、素早く前方を攻撃することが可能。

### 横ローリング

L1 +左スティック左右+✕

L1ボタンを押したまま左スティックを左右に倒すと、横方向に平行移動する。その最中に✕ボタンを押すと、横にローリングする。ホフク状態で同じ操作を行うと、地面を左右に転がって移動する。また、体についた臭いを落とすこともできる。

### 受け身

攻撃を受け転倒直前に△

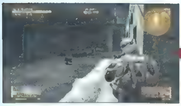
敵兵のナイフ攻撃などで吹き飛ばされたとき、タイミングよく△ボタン(連打でも可)を押すと、受け身を取って素早く立ち上がる。

### クイックチェンジ

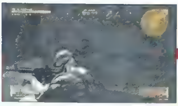
アイテム L2 (短く押す)
武器 R2 (短く押す)

ウィンドウを開かずに、武器・アイテムを素早く切り替えられる。切り替え方法は、オプションで3種類から選択可能(➡P.021)。

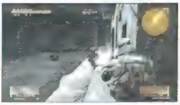
# 飛び出し撃ちで壁を盾にする



壁に張り付き、壁の端でL1ボタンで武器を構える。R1ボタンで、ロックオンまたはマニュアル照準による飛び出し撃ちを行う。



敵兵が反撃してきたら、L1ボタンを離せばすぐ壁に隠れる。また、残弾数が少なくなった場合も、壁に隠れて○ボタンでリロードを行う。



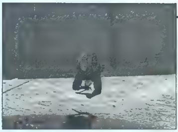
壁に張り付いたまま敵兵の様子をうかがい、攻撃がやむまで隠れている。そして敵の攻撃がやんだら、再び飛び出し撃ちを行う。

# L1ボタンによる戦闘時移動

L1ボタンで武器を構えた状態から行えるアクションを整理する。

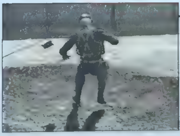
### 平行移動

L1ボタンを押しながら、左スティックを倒すと平行移動を行う。走るよりも速度は低下するが、敵を正面にとらえたまま移動できる。なおホフク状態や、武器を持っていない状態でも平行移動は行える。



### ローリング

L1ボタンを押しながら、左スティックを前に倒して×ボタンを押すと、走っているときと同じようにローリングする。敵の攻撃を回避するほか、進行方向にいる敵兵を巻き込んで突き飛ばすこともできる。



### 横ローリング

L1ボタンを押しながら、左スティックを左右に倒して×ボタンを押すと、横ローリング。正面からの敵の攻撃を回避できる。またホフク中に横ローリングすると、向きを変えずに素早く左右移動することが可能だ。

### バックステップ

L1ボタンを押しながら、左スティックを後ろに倒して×ボタンを押すと、バックステップを行う。敵の方を向いたまま素早く距離を取ったり、敵の近接攻撃などを飛び退いて回避することができる。

# CQC操作早見表

REFERENCE

R1を
強く押し込む
首絞め
気絶／死亡
L + R1
投げ倒す
しゃがんで拘束中に L + R1
ホールド
気絶／死亡
△
ナイフでとどめを刺す
注射器を選択している場合は、
それを打ち込むことも可能。
L1
盾
R1
発 砲
L
引きずり
気 絶

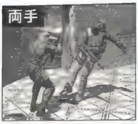
# CQCによる戦闘

CLOSE QUARTERS COMBAT:近接戦闘術

CQCを用いることで、近くの敵を静かに排除したり、拘束して様々なアクションを行うことができる。

武器を持っていない状態か、武器アイコンにCQCマークのついた武器を選択している場合のみ、CQCを行うことができる。

## 打撃攻撃　R1（短く押す）




CQC可能な片手用武器を選択中は、パンチを繰り出す。R1ボタンを連打すると連続技となり、最後は蹴り飛ばす。気力がゼロになると敵兵は気絶する。CQC可能な両手用武器を選択中は、武器で殴りつける。

## 直投げ　左スティック+R1

相手の近くで左スティックを倒しながらR1ボタンを長めに押すと、投げ倒して気絶させる。

## 拘束／首絞め　R1 → R1（強く押す）

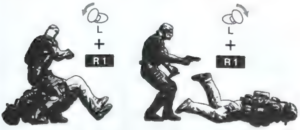
片手用武器を選択中、相手の近くで左スティックを倒さずにR1ボタンを長く押すと、相手を拘束する。拘束中にR1ボタンを強く押し込むと、相手の首を絞めて気絶、死亡させる。

# CQCで拘束した後のアクション

敵を拘束した状態から、様々なアクションを展開することができる。

## 投げ倒す

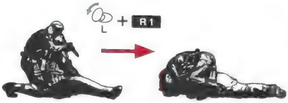
### 拘束中に左スティック＋R1




相手を拘束中に、左スティックを倒しながらもう一度R1ボタンを押すと、相手を投げ倒す（左スティックを後ろに倒すと仰向け、前に倒すとうつ伏せ）。投げ倒した相手は気絶しないので、すぐにホールドアップ（➡P.062）するのが有効。

## ホールド

### しゃがんで拘束中に左スティック＋R1




しゃがみ状態から相手を拘束したとき、または相手を拘束中にしゃがんだとき、左スティックを倒しながらR1ボタンを押すと、相手を引き倒してホールドする。ホールド中にR1ボタンを強く押し込むと、相手の首を絞めて気絶、死亡させる。

## ナイフでとどめを刺す

### 拘束中に△

相手を拘束中に△ボタンを押すと、ナイフでとどめを刺す。なお、注射器を選択している場合は、それを相手に打ち込む。

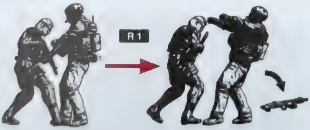
## 盾

### 拘束中にL1（➡R1で発砲）

相手を拘束中にL1ボタンを押すと、その相手を盾にして武器を構える。そのままR1ボタンを押すと、武器で攻撃する。

## 武装解除

### 相手を引き寄せた瞬間にR1




相手を引き寄せた瞬間にタイミングよくR1ボタンを押すと、相手の武器を弾き飛ばす。武装解除で入手した武器は状態がよく、売却時に得られるドレビンポイント（➡P.042）が多い。

## 引きずり

### 拘束中に左スティック

相手を拘束したまま、左スティックを倒した方向に移動する。引きずり続けていると、相手は気絶する。

# 兵士に対するアクション

兵士に対して、ホールドアップしたり、アイテムを奪うなど、様々なアクションを行うことができる。

## ホールドアップ

### 見つからないように接近して L1

相手に見つからないように接近して武器を構えると、相手をホールドアップし、行動能力を奪う。倒れた敵に向かって銃を構えても、ホールドアップさせることができる。

## ボディチェック

### ホールドアップ後、相手の近くで△

ホールドアップ中、相手の近く(正面)で△ボタンを押すとボディチェックする。アイコンが出ているときにタイミングよく△ボタンを押すと、アイテムを奪ったり、急所攻撃で気絶させる。

## 引きずる／アイテム奪取

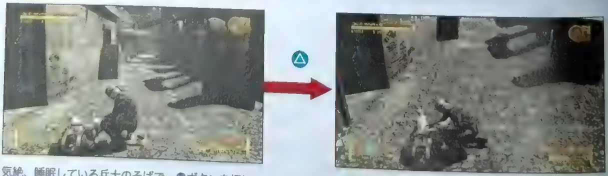
### 倒れている兵士のそばで△(押して離す)

気絶、睡眠、死亡している兵士のそばで△ボタンを押すと、兵士の体を持ち上げ、左スティックで引きずることができる。

兵士の体を持ち上げた後、△ボタンを離して下に下ろすと、兵士はアイテムや弾薬を落とすことがある。

## 兵士を起こす

### 気絶・睡眠中の兵士のそばでしゃがんで△



気絶、睡眠している兵士のそばで、△ボタンを押してしゃがむと、画面下にアイコンが表示される。

△ボタンを押すと、兵士の体を叩いて起こす。△ボタンを押し続けると、連続で叩くので早く起こせる。

# ホールドアップとボディチェックのポイント

ホールドアップからボディチェックを行うと、複数のアイテムを入手できることがある。また、ボディチェック時に入手した武器は状態がよく、売却時に得られるドレビンポイント(➡P.042)が多い。なお、倒れた敵兵をホールドアップさせると、敵兵は動けなくなるため、より安全だ。

## ホールドアップの手順

ホールドアップするには、敵兵の背後から忍び寄り、近距離で銃を構える。また、CQCの投げ倒し(➡P.061)で倒した敵兵をホールドアップするのも有効。

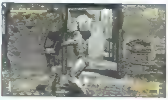
静かに歩いて近づく

L1で銃を構える

## ボディチェックの手順

ホールドアップ後、武器を構えたまま敵兵の正面に回る。武器を下ろして△ボタンを押すとボディチェック開始。△ボタンは連打ではなく、アイコンに合わせて押す。

正面に回りL1を離す



「！」に合わせ△を押す

# 倒した敵の体を隠す

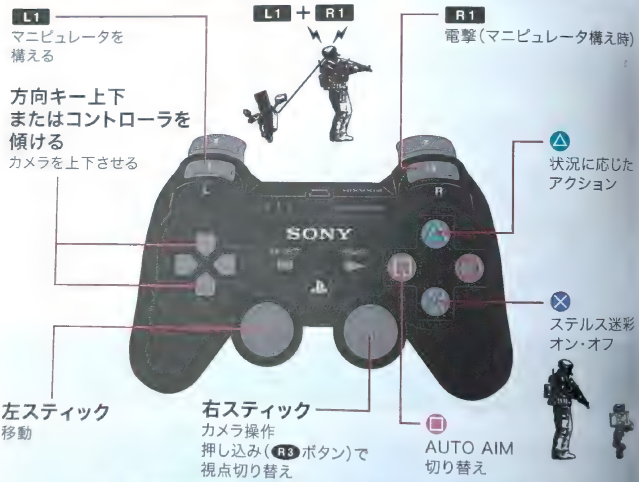
死体や気絶、睡眠中の兵士の体を他の兵士が発見すると、警戒されたり、起こされたりしてしまう。△ボタンで兵士の体を引きずり、物陰や人気のない場所に隠しておけば、見つかる危険が減る。また、兵士の体を開いているロッカーまで引きずっていくと、ロッカーの中に隠すこともできる。

# メタルギアMk.II

スネークの新装備であるメタルギアMk.IIを使うと、偵察、斥候を行わせることができる。

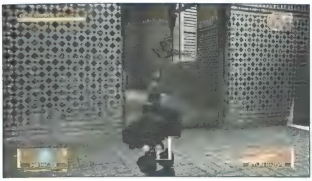
スネークに追従し、ミッションをサポートする遠隔機動端末、メタルギアMk.II。ステルス迷彩機能を搭載しており、アイテムとして使用すると、偵察、アイテム回収、電撃攻撃などを行える。Mk.IIを選択から外すか、ある程度ダメージを受けると、操作はスネークに戻る。

## メタルギアMk.IIの操作一覧



# メタルギアMk.IIの活用方法

## 偵察・アイテムの回収



⊗ボタンを押すとステルス迷彩を使用し、敵兵に発見されることなく偵察やアイテム回収を行うことができる。ただしステルス迷彩は、月光の赤外線センサーに対しては効果がない。

## 電撃で敵兵を排除

L1ボタンを押してマニピュレータを構え、R1ボタンを押すと電撃攻撃で敵兵を気絶させる。マニピュレータを構えている間はステルス迷彩が解除されるので、背後から接近すること。

## 壁ノックで敵兵をおびき出す

壁に向かい、アイコン表示中に△ボタンを押すと、Mk.IIで壁を叩いて敵をおびき寄せることができる。

## 地雷などのトラップを解除

地雷などのトラップに向かい、アイコン表示中に△ボタンを押すと、Mk.IIで解除・回収することができる。ホフクでは回収できない、C4や無線起爆型睡眠ガス装置なども回収できる。

# 電波範囲とバッテリーの残量に注意

**電波状況**

Mk.IIは、電波が届く範囲内でしか行動できない。スネークから距離が離れすぎると、操作はスネークに戻ってしまう。電波状況は、アンテナの本数で示される。

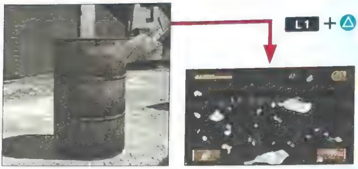
**バッテリーの残量**

使用中はバッテリーを消費し、ゼロになると操作はスネークに戻る。バッテリーはソリッド・アイ(➡P.038)と共用で、Mk.IIを外すと充電。スネークが動き回ると、充電が早くなる。

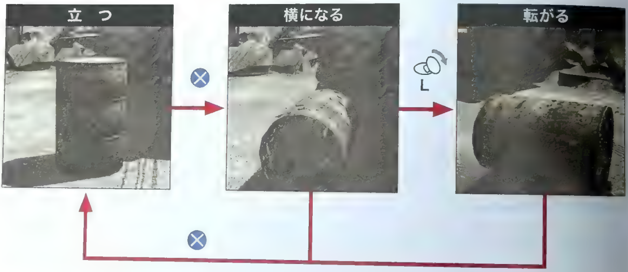
# 潜入に役立つアイテム
## ドラム缶／段ボール

ドラム缶や段ボールなどのアイテムをかぶると、敵の目を欺き、潜入を有利に進めることができる。

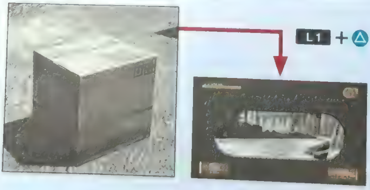
### ドラム缶




ボロボロに朽ちたドラム缶。使用すると中に隠れ、左スティックで移動する。また、✕ボタンで横になり、左スティックで転がって移動することもできる。L1ボタンを押しながら△ボタンを押すと、主観視点になる。




### 段ボール




ごく普通の段ボール箱。使用すると中に隠れ、左スティックで移動する。L1ボタンを押しながら△ボタンを押すと、主観視点になる。

# ドラム缶の特徴

- ドラム缶が馴染む場所でかぶっていると、敵を欺ける。
- 暑さ、寒さによるストレスを軽減できる。
- 転がって移動することができる。
- 段ボールよりもサイズが大きく、重い。
- 敵の攻撃を受けても壊れない。
- 体についた火を消すことができる。

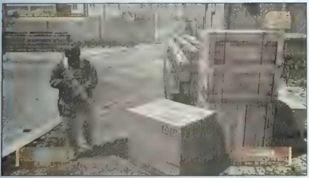
## 転がって移動できる

ドラム缶で転がって移動すると、敵に体当たりしたり、銃弾を避けることもできる。ただし、転がり続けていると気持ち悪くなって嘔吐してしまう。たまにドラム缶を外して休めば、嘔吐を防げる。

## 重量が重い

ドラム缶は段ボールよりも重量(➡P.035)が重いが、頑丈な分、敵の攻撃を受けても壊れることはない。必要なときだけメニューで装備に加えるとよい。

# 段ボールの特徴



- 段ボールが馴染む場所でかぶっていると、敵を欺ける。
- 暑さ、寒さによるストレスを軽減できる。
- ドラム缶よりもサイズが小さく、軽い。
- 敵の攻撃を受けると壊れてしまい、再入手しないと使えなくなる。
- 体についた火を消すことができる。

## 重量が軽い

段ボールはドラム缶よりも重量(➡P.035)が軽い。その分、ドラム缶よりも他の重い装備を携行できる。

## 攻撃を受けると壊れる

段ボールの素材は紙なので、かぶったまま敵の攻撃を受け続けると壊れてしまう。段ボールが壊れるとアイテムのアイコンが半透明になり、別の段ボールを入手するまでは使用できなくなる。

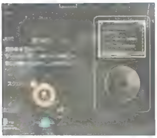
# iPod®とカメラの使い方

iPod®やカメラは、任務の遂行に必須ではないが、ゲームをより楽しくしてくれるアイテムだ。

## iPod®

スネークはゲームの最初から、携帯音楽プレーヤーのiPod®を所持している。iPod®を使用すると、ゲーム中入手した曲やラジオ番組をBGM替わりに流すことができる。

### 操作方法(メニュー)



L2ボタンを押し続け、iPod®を選択する

▼

右スティックを左右に回して、メニューをスクロール

▼

項目を選択し、R3ボタン(右スティック押し込み)で決定

### 操作方法(再生中)

□/右スティック左+R3
前の曲へ

△/右スティック上+R3
一つ前のメニューに戻る

○/右スティック右+R3
次の曲へ

×/右スティック下+R3
一時停止/再生

## カメラ

ゲーム中、デジタルカメラで写真を撮影し、保存・閲覧することができる。カメラのアイテムは、ミッションブリーフィング(➡P.019)中にメタルギアMk.IIで機内を移動して入手する。なお、L2ボタンで装備品ウィンドウを開いて○ボタンを押すと、1P主観撮影と2P撮影を切り替え可能。

### 1P主観撮影

ポートランプ1が点灯したコントローラのR1ボタンで撮影。主観視点(➡P.054)で撮影する。方向キー上下で倍率変更が可能。様々な場所で撮影してみよう。

### 2P撮影

ポートランプ2が点灯したコントローラのR1ボタンで撮影。主観に限らず、1Pがプレイしている画面をそのまま2Pが撮影できる。2人で協力していい写真を撮ろう。

# iPod®ミュージックの入手方法

iPod®ミュージックを入手すると、その曲をiPod®で再生できるようになる。iPod®ミュージックは基本的に、エリア内にアイテムとして配置されているが、見つかりにくい場所に隠されていることも多い。また、特定の条件を満たすことで入手できる特殊なiPod®ミュージックもある。

## アイテムのお返し

レーションなどの消耗品を選択して民兵に近づき、△ボタンでアイテムをあげる(➡P.041)と、お返しにiPod®ミュージックをくれる場合がある。これらの曲は、お返し以外の方法では入手できない。

## EXTRAからダウンロード

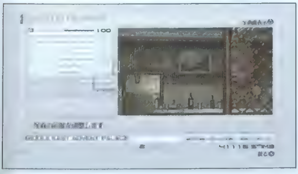
タイトルメニュー(➡P.018)で「EXTRA」を選択すると、追加サービスメニュー画面に入る。ここで新たなiPod®ミュージックをダウンロードし、ゲーム本編に追加することができる。

# PHOTO ALBUMで写真を閲覧

ゲーム中にカメラで撮影した写真は、タイトルメニューの「PHOTO ALBUM」で閲覧できる。

## 写真選択画面

ゲーム中にカメラで撮影した写真の中から、閲覧する写真を選択する。写真は最大100枚まで保存される。■ボタンを押すと削除モードに移行し、削除する写真を選択後、STARTボタンを押すと削除される。



## 写真編集画面

写真のパラメータ(彩度、RGB値、明るさ、コントラスト)やタイトルの変更を行う。また、写真からJPEG画像を作成し、『メタルギアオンライン』のSNS「コミュニティサポートページ」へアップロードすることができる。

# こんなときは

ゲーム中に直面しやすい疑問点や問題点などについて、主要な解決方法と参照ページを紹介する。

| | |
|---|---|
| すぐに死んでしまう | ●回復アイテムを選択しておけば、LIFEがゼロになると自動的に使用される。<br>●安全・快適な場所で、ホフクやしゃがみ状態で休めば、LIFEが少しずつ回復する。<br>●レーションなどの回復アイテムを使用する。――― P.034 |
| ストレスがたまり気力が回復しない | ●タバコを吸う。ただし、吸っている間LIFEが減少するので、吸いすぎには注意しよう。<br>●注射器を打つ。ただし打ちすぎると、副作用の危険があるので、注意しよう。<br>●敵に見つかっているとストレスがたまる。安全な場所で休もう。<br>●リゲイン®や即席ラーメンなどを使用する。――― P.034<br>●Playboyを主観で眺めていると、気力がみなぎってくる。――― P.037<br>●暑い場所や寒い場所ではストレス値が上昇する。快適な場所で休むか、ドラム缶や段ボールをかぶろう。――― P.066<br>●装備品が重いとストレス値が上昇する。使わない武器、アイテムは装備から外そう。――― P.035 |
| 手ぶれがひどく照準が定まらない | ●気力が低いと手ぶれが大きくなる。まずは気力の回復を行おう。<br>●ホフク状態で銃を固定すると、射撃精度は向上する。<br>●ペンタゼミンを使うと、一定時間手ぶれを抑えられる。――― P.034 |
| 嘔吐がひどく気力が減少する | ●注射器を打ちすぎないようにする。<br>●同じエリアで兵士を殺し続けないようにする。<br>●ドラム缶で転がり続けないようにする。――― P.066 |
| 腰痛がひどくローリングに失敗する | ●アーセナル湿布を使うことで腰痛を緩和すれば、ローリングの失敗を防げる。――― P.027/P.034 |
| 身体に火がついてしまった | ●身体に引火してLIFEが減少している場合は、ローリングをするか、ドラム缶や段ボールをかぶれば消火できる。――― P.046/P.066 |
| 身体が臭くなってしまった | ●身体にゴミの臭いがついてしまったときは、ホフク横ローリングで地面に転がると臭いを落とすことができる。――― P.056 |
| どこに行けばいいかわからない | ●画面右上に目的地が◎マークで示されるので、それを目指そう。なお、ポーズメニューでマップも確認しよう。――― P.025 |
| 何をすればいいかわからない | ●ポーズメニュー「Codec」で無線機を使うと、攻略のヒントなどを教えてもらえる。――― P.025 |

| | |
|---|---|
| 操作方法がわからない | ●ゲーム中にSELECTボタンで操作説明を確認できる(オプションで変更可能)。── P.016/P.020<br>●ポーズメニュー「Briefing」で、詳しいアクションの説明を見ることができる。── P.024 |
| 段差があって進めない | ●腰くらいの段差は△ボタンで越えることができる。── P.050 |
| 床が途切れていて進めない | ●短い距離の穴なら、ローリングで越えられる。── P.046 |
| 視界が暗くてよく見えない | ●暗い場所では、ソリッド・アイの暗視モードを使用すれば見やすくなる。ただし、バッテリーの消費が大きくなる。── P.038 |
| 落ちているアイテムがよく見えない | ●ソリッド・アイを装備すれば、視界にアイテムの情報が表示され、見逃しにくくなる。── P.038 |
| 敵がどこにいるのかわからない | ●スレットリングで、敵の位置を確認する。── P.032<br>●ソリッド・アイのベースラインマップで、敵の位置を確認する。── P.038<br>●鳥の鳴き声が変わったり、飛び立った場合、敵接近を警戒する。 |
| すぐ敵に見つかってしまう | ●姿勢を低く、ゆっくり移動して、カムフラ率を高める。<br>●オクトカムで周囲の情景に擬態し、カムフラ率を高める。── P.028<br>●フェイスカムを使用して、カムフラ率を高める。── P.030<br>●敵の近くを通るときは、音を聞かれないように静かに移動する。── P.033 |
| 敵を静かに倒したい | ●背後から近づき、CQCで気絶させる。── P.060<br>●発砲音を抑えるサプレッサー付きの銃(麻酔銃など)を使う。── P.045<br>●メタルギアMk.IIの電撃で気絶させる。── P.064 |
| 戦闘を避けたい | ●壁をノックして、敵をおびき寄せる。── P.052<br>●メタルギアMk.IIで壁をノックして、敵をおびき寄せる。── P.064<br>●空マガジンを投げ、敵の注意を引く。── P.037<br>●雑誌などを設置し、敵を夢中にさせる。── P.037 |
| 敵から逃げ切れない | ●ゴミ箱やロッカーの中、トラックや机の下などに隠れる。<br>●敵兵の視界外まで離れた後、ホフクや壁張り付きでカムフラ率を高める。── P.029<br>●ドラム缶や段ボールをかぶってやり過ごす。── P.066<br>●死んだふりをする。── P.052 |
| 敵に弾が当たらない | ●AUTO AIMをONにする。自動で近くの敵をロックオンすることができる。── P.054 |

| | |
|---|---|
| 敵を早く倒したい | ●ドラム缶や車を攻撃し、敵を爆発に巻き込む。<br>●主観攻撃やマニュアル照準で敵の頭部を狙う。麻酔弾も効きが早くなる。―― P.054<br>●ロケットランチャー、グレネード、地雷などの強力な武器で攻撃する。―― P.036 |
| 敵にCQCがかけられない | ●CQCで敵を拘束するには、片手用武器を使用する。両手用武器は突き飛ばしになる。<br>●CQCを使うには、武器を外すか、武器アイコンにCQCと表示されている武器を使用する。―― P.060 |
| 民兵から攻撃を受ける | ●英雄度が上がると攻撃を受けなくなる。英雄度はPMCを倒すと上がり、民兵を攻撃すると下がる。―― P.040 |
| 民兵とPMCの区別がつかない | ●民兵はソリッド・アイ装備時、所属組織が「Militia」と表示される。英雄度が高いと、文字が青くなる。―― P.041 |
| 手に入れた武器が使えない | ●入手した武器は、ポーズメニュー「Weapons」で装備する。―― P.034<br>●IDロックがかかっている武器は、ドレビンショップでロンダリングする。―― P.042 |
| アイテムや弾薬が足りない | ●倒れている兵士のそばで△ボタンを押し、アイテムを奪取する。―― P.062<br>●兵士をホールドアップし、ボディチェックでアイテムを奪取する。―― P.062<br>●ドレビンショップで弾薬を購入する。―― P.042 |
| バッテリーがすぐ切れてしまう | ●ソリッド・アイやメタルギアMk.IIをアイテム使用状態から解除し、動き回るか時間を経過させてバッテリーを充電する。<br>●追加のバッテリーは、ミッションブリーフィング中にメタルギアMk.IIで入手できる。―― P.019 |
| 嫌なことを言われて気力が下がった | ●デモ中に気力が減少した場合、○ボタン連打で気力を回復できることがある。 |
| デモ中にアイコンが表示された | ●画面右上に○ボタンが表示されたときは、ボタンを押すと過去のフラッシュバックが見える。<br>●画面左上にL1ボタンが表示されたときは、ボタンを押すと主観視点に切り替わる。 |
| 操作がしっくり来ない | ●ポーズメニュー「Options」で、自分に合った設定に変更する。―― P.020 |
| コントローラを振ってみたい | ●オクトカムで擬装しているときに振ると、元の状態に戻る（デモ中でも可能）。―― P.028<br>●ゴミ箱に入っているときに傾けると、フタを開けて外を覗ける。―― P.051<br>●メタルギアMk.II操作時に傾けると、カメラを上下させられる。―― P.064 |

CHAPTER 3

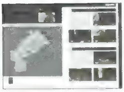
# MISSION

# 攻略ページの構成

各ACTごとのスネークの目的に沿って、ゲームを進めるための手順を紹介する。各攻略ページはストーリー展開に合わせ、以下の4種類に分類される。なお本書の情報は全て、難易度NAKED NORMALを基準とする。

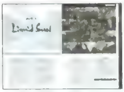
**攻略のコンセプト**

- スネークの行動目的や攻略の流れを見失わないように、随所でストーリーを概説
- 危険が少なく、アクションゲームが苦手な人でも無理なくクリアできるルートを紹介
- 『MGS4』の特徴的なシステムを活用し、ゲームがより楽しくなる攻略法を推奨



### MISSION

潜入ミッションの攻略情報。各エリアの目的地に到達するための手順を解説する。

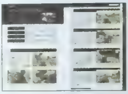


### STORY

重要デモおよび人物の解説。各ACTの冒頭ではミッションブリーフィングを概説。

### BOSS

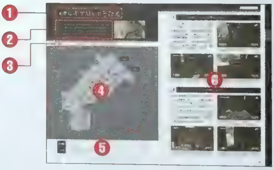
ボス戦の攻略情報。ボスの主な攻撃パターンも解説する。



### BATTLE

強制戦闘の攻略情報。マップが表示されない場合、各エリアの状況を解説する。

# 攻略ページの見方



**❶目的**
スネークの目的。複数エリアにまたがる場合もある。

**❷ストーリー**
❶の目的に至るまでのストーリー。

**❸エリア名**
エリアの日本語名称と、ゲーム中に表示される英語名称。

**❹マップ**
エリアのマップ。Nマークが北を示す。マップ上のアイコンの意味は下記を参照。

**❺武器／アイテム**
エリア内に置かれている武器(弾薬は除く)およびアイテムの一覧。

**❻攻略ポイント**
エリアの攻略情報。対応個所および重要地点は、マップ上にアイコンで記載。

### マップ上のアイコン

▲ スネークの出現位置　◉ 目的地　↑ オススメルート　1 攻略ポイント　A 攻略ポイント中の重要地点
P PMC兵　H ヘイブン・トルーパー　● 民兵　月光　仔月光



※ このガイドブックでは、ファーストプレイの緊張感を損なわないように、
武器や弾薬アイテムのMAP配置情報は基本的に掲載しておりません。あらかじめご了承ください。

In the not too distant future.

On a tired battlefield. War has become routine.

——戦争が日常化した近未来、何処かのありふれた戦場——

OPENING

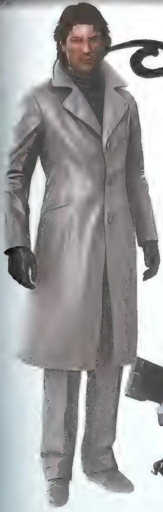
# オープニング

## STORY

中東の砂漠を進んでいくトラックの列。オールド・スネークは民兵のオペレーターに扮し、その中に乗り込んでいた。やがてトラックは街中の戦闘区域へと入っていき、民兵とPMCの戦闘が始まる。トラックから降り立ったスネークは、戦場への潜入を開始する。

### オールド・スネーク　CV：大塚 明夫

核搭載二足歩行戦車メタルギアの脅威を数度にわたり阻止してきた、潜入任務のエキスパート。ビッグボスの体細胞から作られたクローン。米特殊部隊FOXHOUNDを引退後、アラスカでの隠遁生活を経て、反メタルギア財団フィランソロピーを設立。ビッグ・シェル占拠事件以降は姿を消していたが、キャンベルの依頼によりリキッド・オセロット暗殺を請け負う。40代にして急速な老化が始まっているが原因は不明。



# OTACON

## オタコン（ハル・エメリッヒ博士）　CV：田中 秀幸

ロボット工学の権威であり、天才的ハッカー。米国防総省の影の予算（ブラックバジェット）でアームズテック社が極秘に開発していた大量破壊兵器、メタルギアREXの開発に関与したことを悔い、スネークらとフィランソロピーを結成する。メタルギア技術を人命救助などで平和利用することを考え、遠隔機動端末「メタルギアMk.Ⅱ」をサニーとともに開発した。ステルス化したMk.Ⅱを操作してスネークをサポートする。

## メタルギアMk.Ⅱ

オタコンが開発した遠隔機動式小型端末。自動操縦でスネークを追走し、遠隔操作で様々なアクションを行う。

# Roy Campbell

## ロイ・キャンベル（大佐）　CV 青野 武

元FOXHOUND指揮官。退役後、国連安保理の補助機関でPMC（民間軍事請負企業）の活動監視査察を行ううち、リキッド・オセロットが再び蹶起の準備を進めていることを知る。リキッドがかつて語った戦場の無限の拡大を阻止するため、スネークにリキッド暗殺を依頼。各地の戦況に詳しく、ヘリなどの移動手段も提供してくれる。公的にはメリルの伯父。

# Sunny

## サニー　CV：井上 喜久子

米国を非公的に陰から支配する組織・愛国者達に囚われていた少女。母親はロシア私兵部隊の故オルガ・ゴルルコビッチ。雷電の活躍によって救出され、スネーク達に保護される。オタコン仕込みでコンピュータプログラミングの腕は天才的。ハッキングによって収集した膨大な知識をもつ。

# オープニング

中東：グラウンド・ゼロ　MIDDLE EAST : GROUND ZERO

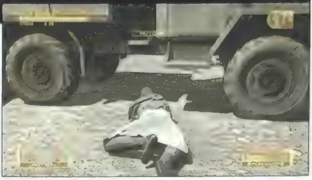
| | |
|---|---|
| **WEAPON** | AK-102 |
| **ITEM** | レーション |



※このマップでは、月光と民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません

## 1 トラックの下を通過

戦場へと降り立ったスネーク。最初のマップは、2台のトラックで進路をふさがれたエリアからスタートとなる。ホフクで左奥のトラックの下を抜けて、次のエリアに進もう。なお、右手前のトラックの下にはレーションが落ちているので、先にこちらへホフクで潜り、回収してから進むとよい。



⊗ボタン長押しでホフクし、トラックの下を通過。レーションは画面左下に表示しておけば、LIFEがゼロになったとき自動回復できる。

## 2 落ちている武器を入手

トラックの下を抜けると、倒れた民兵のそばにAK-102が落ちている。武器を拾ったら、ポーズメニューの「WEAPONS」で装備し、試し撃ちをしてみよう。また、倒れた兵士のそばで△ボタンを押して離すと、アイテムを落とすことがある。その後、北か東に少し進むと、無人兵器・月光が出現する。

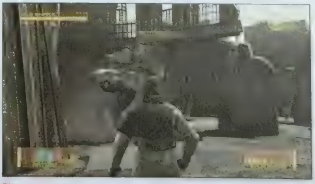
このエリアでは、こちらから仕掛けない限り攻撃は受けない。また、兵士の体を△ボタンで持ち上げて離すと、アイテムを奪取できる。

## 3 月光との接触を避けて北へ

民兵を掃討する月光を回避しながら、北へと向かう。月光の攻撃力は圧倒的で、装甲も厚い。現状の武器で戦うのは困難なので、気付かれないように前進すること。A地点の瓦礫の下をホフクで抜け、左の壁沿いに進んでいくと安全だ。なお、階段を上ってビルの上に行くと、レーションや弾薬が落ちているので、回収しておくのもよい。

月光は、遠距離では機銃とミサイルで攻撃してくる。また、近距離では強烈な蹴りを繰り出すので、不用意に近づかないこと。

A地点の瓦礫の下をホフクで進んでいくと、前方に月光が出現。月光が別の場所へ飛び去るのを確認してから前進しよう。



B地点から見えるアーチをくぐればゴールだが、直前で月光が現れる。月光が移動するのを待ってから進もう。

# ACT 1
# Liquid Sun
液体の太陽

## 民間軍事請負企業の台頭

米国の喉元で起きたビッグ・シェル占拠事件によって世論の反発が高まり、米国は他国への軍事介入が難しい立場に置かれていた。この状況を利用して急成長を遂げたのが、PMCと呼ばれる民間の軍事請負企業である。PMCは特定の国家や思想に左右されない営利目的の企業であり、世界中の紛争地帯に対し傭兵の派遣や武器調達、現地の民兵の訓練などを行うことで利益を上げ急成長している。その規模は日ごと拡大しており、現在では全世界の軍事力の60%がPMCにより構成されると言われている。

## PMC蹶起の情報

PMCの兵士達は、ただの旧来の傭兵ではない。アームズ・テック・セキュリティ社が開発した戦場管理システムを採用し、各兵士の体調管理から部隊内での意思疎通、戦況全体を見通すマクロな視点までを一元化できるようになったことで、戦場をリアルタイムに管理することが可能になったのだ。これにより戦場での民間人に対する虐殺や略奪、人権侵害行為は大幅に軽減化されることとなった。だが、徹底管理されているはずのPMCが蹶起するという情報がロイ・キャンベルによりもたらされた。

## リキッドの影

最大手と呼ばれているPMC5社はダミー会社を通じ、たった1社のマザーカンパニーにより運営されていることが判明した。その名は「アウターヘブン」。PMCの陰には、スネーク同様ビッグボスのクローンとして誕生したリキッドの姿があったのだ。シャドー・モセス島でスネークに倒されたリキッドの意識はリボルバー・オセロットと呼ばれていた彼の元部下に宿り、今なお世界を脅威にさらしているという。原因不明の急激な老化が進行していたスネークに、キャンベルから依頼内容が話された。

## リキッドの抹殺依頼

スネークへの依頼はリキッドの抹殺。それは一企業の経営者を暗殺しろと言っているに等しい。PMCが世界の経済にも大きな影響を与えている現在、その頂点に立つリキッドには国連でさえ手出しできない。しかし蹶起の情報をつかんだ以上放置するわけにもいかない。あくまで非正規の暗殺の依頼を受け、スネークは中東へと飛ぶ。

| ブリーフィング中に入手できるアイテム |
| --- |
| レーション／カメラ／♫いのりの唄／バッテリー |

※1 ♫はiPod®ミュージックのことを指します。　※2 ACT 1のミッションブリーフィングはタイトルメニューからしか見ることはできません。

# メタルギアMk.IIと合流

## S T O R Y

オクトカムを駆使して月光の追撃を振り切ったスネークは、中東市街地へと潜入する。ここでの目的は米軍の情報提供者であるラットパトロール・チーム01と合流し、リキッドの居場所を探ること。しかしその前に、オタコンとサニーが開発した遠隔機動端末であるメタルギアMk.IIと合流する地点に向かう必要がある。

## 中東：レッドゾーン・北西セクター MIDDLE EAST : RED ZONE NW SECTOR

**WEAPON** AK-102／火炎瓶

**ITEM** レーション／即席ラーメン／リゲイン。／アーセナル湿布／段ボール

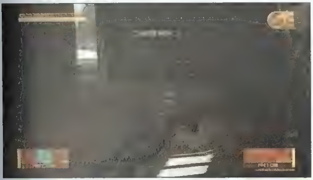


※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 大通りを避けて右の建物から潜入

PMCの警備をかいくぐり、Mk.IIとの合流地点を目指す。ここからオクトカムが使用可能になるので、こまめに地形を取り込み、カムフラ率を高めつつ進むこと。大通りには装甲車（ストライカー）が配備され、多数のPMCがいる。大通りは避けて、右側の建物内を進もう。A地点では装甲車が待機しているが、廃車の後ろをホフクで進めば見つからない。

スタートして少し進むと、PMCが大通りを歩いていくのが見える。すぐ右に建物の入り口があるので、中に入ろう。



建物の中は敵がいないので安全。奥に進むと、壁にホフクで通り抜けられる穴がある。ここを抜けて、建物の外に出よう。

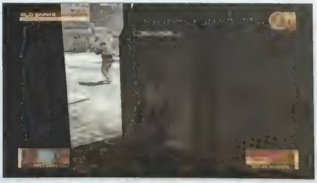
穴を抜けてA地点に出ると、大通りの装甲車とPMCが見える。ホフクで廃車の後ろを通過し、再び右の建物内に入ろう。

## 2 PMCに注意し右の建物を抜ける

崩れた建物内では、PMCが1人巡回している。遮蔽物の向こうにいる敵の位置は、スレットリングで確認。背後から近づいて、CQCかスタンナイフで気絶させよう。PMCを倒すと武器を落とすが、IDロックがかかっていて使えないので、装備は後回し。そのまま建物の中を進み、通りのPMCに見つからないように外に出よう。

崩れた建物内のB地点では、ホフクで瓦礫の下に入る。すると、PMCが現れて民兵を攻撃し始めるので、穴の中で待機。

民兵が倒れ、PMCが背を向けたら穴から出る。背後からそっとPMCに近づき、CQCかスタンナイフで気絶させてしまおう。



出口の外のC地点にPMCが2人いるので、慌てて飛び出さないこと。出口の手前に隠れて待ち、2人が通り過ぎたら外に出よう。

# メタルギアMk.IIと合流

## 中東：レッドゾーン　MIDDLE EAST : RED ZONE

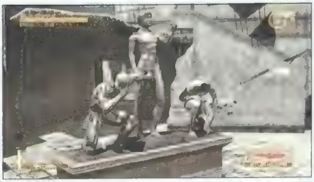
| | |
|---|---|
| WEAPON | AK-102／Playboy |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン®／アーセナル湿布／段ボール |



※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 PMCの後について通りを進むルート

引き続き、Mk.IIとの合流地点を目指す。北側の大通りはPMCの警備が厳重なので、右に進み、南側の細い通りBへ向かおう。こちらは巡回のPMCが1人だけで、長い距離を往復している。背後からCQCやスタンナイフで気絶させるか、右手の遮蔽物に隠れてやり過ごしてしまおう。あとは真っすぐ進めば、合流地点までたどり着ける。



A地点にある銅像の前で△ボタンを押すと、オクトカムで銅像に擬態することができる。これを3回行うと……。

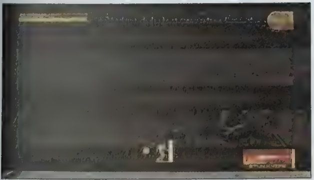
通りBを往復しているPMC。後をつけて、背後から気絶させよう。こちらを振り向きそうになったら、木箱や壁の後ろに隠れること。

C地点の階段を上り、細い足場を渡ると、即席ラーメン2個とPlayboyがある。余裕があれば行ってみよう。

## 2 階段を上り2階を進むルート

D地点の階段を上り、2階を進むルートもある。2階にはPMCが1人いるので、背後からCQCなどで倒すようにしよう。あとは道なりに進むだけだが、普通に走ると下にいるPMCに気付かれてしまうので、しゃがんで走って移動すること。突き当たりまで行ったら、下のPMCに見られないように飛び降りれば、合流地点は目前だ。

D地点の階段を上がってすぐのところにある隙間は、ローリングで飛び越えられる。そのまま2階を進んでいこう。



曲がり角の先で、PMCが1人背を向けて立っている。△ボタンで手前のロッカーに入れば、やり過ごすことができる。

壊れた壁は、△ボタンで乗り越えるか、ローリングで飛び越えられる。そのまま直進し、突き当たりから下に飛び降りよう。

# 情報提供者と合流

**S T O R Y**

メタルギアMk.IIと合流したスネーク。Mk.IIは、スネークの活動をサポートする遠隔機動端末だ。スネークはMk.IIから、万能ゴーグルのソリッド・アイ、そして身を守るための銃を受け取る。折りしも通りでは、民兵とPMCの戦闘が激化し始めた。スネークは、リキッドのことを知る情報提供者との合流ポイントへ急ぐ。

中東：レッドゾーン　MIDDLE EAST : RED ZONE

| | |
|---|---|
| WEAPON | AK-102／RPG-7／Playboy |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン®／アーセナル湿布／段ボール |



※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 PMCと民兵の戦闘に乗じて潜入

Mk.IIと合流し、ハンドガン２挺とソリッド・アイを入手。これらを活用しつつ、情報提供者のもとへ向かおう。東側の大通りでは、PMCと民兵が激しく戦闘を行っている。彼らが戦闘に集中しているスキに、背後を迂回していこう。右の壁に沿って進んでいくと、民兵側の陣地に出る。目的地へ向かう前に、彼らに加勢しておくといい。

Mk.IIと合流したら、正面の出口から大通りに出て、PMCの背後を進む。遠方では、PMCの無人兵器によってビルが倒壊する。

右手の壁沿いに進み、A地点の建物内を通過しよう。通りのPMCに見られないように、ホフクでカムフラ率を高めて進むこと。

西側の細い路地を進み、装甲車の後ろを回り込んでいくことも可能だ。B地点のダクトをホフクで抜ければ、目的地まで行ける。

## 2 民兵を援護して英雄度アップ

PMCを倒すと、民兵の間でのスネークの英雄度が上がり、民兵から攻撃を受ける心配がなくなる。特に、PMCの装甲車を破壊すれば英雄度が大きく上昇し、今後の潜入が非常に楽になる。C D 地点にRPG-7が落ちているので、これを使って装甲車を破壊しよう。また、民兵に回復アイテムをあげることでも、英雄度を上昇させられる。

目的地付近のC地点に、対戦車ミサイルのRPG-7が落ちている。遮蔽物に隠れつつ、スコープを使って装甲車を狙い撃とう。

レーションなどの回復アイテムを選択した状態で民兵に近づき、△ボタンを押すと、アイテムを渡す。お返しをもらえることもある。

Mk.II合流地点のハシゴを上り、上からPMCを攻撃することもできる。ドラム缶を撃って爆発させれば、付近の敵を巻き込める。

# 情報提供者と合流

中東：民兵アジト　MIDDLE EAST : MILITIA SAFE HOUSE

| | |
|---|---|
| WEAPON | GSR／AK-102／Mk.17／RPG-7／グレネード／火炎瓶／白燐グレネード／スタングレネード／スモークグレネード／Playboy |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン。／ペンタゼミン／アーセナル湿布／段ボール／♫THEME OF TARA／中東民兵服 |



※マップに表示している民兵の位置は、初期配置です。

## 1 民兵が味方ならスムーズに突破可能

オタコンが示した迂回路は、民兵のアジトを通過するルートだった。ここには民兵しかいないので、英雄度が高く、民兵が味方の状態なら、隠れて進む必要はない。英雄度が普通の場合、民兵は最初、スネークを警戒している。いきなり攻撃されることはないので、刺激しないようにするか、回復アイテムをあげて英雄度を上昇させよう。

英雄度が高ければ、ソリッド･アイで「Militia」の文字が青くなり安全。ただし攻撃したり、Mk.IIを見られないようにすること。

英雄度が普通で、「Militia」の文字が黄色い場合、民兵に怪しまれることがある。「行け」と言われるまで待ってから進もう。

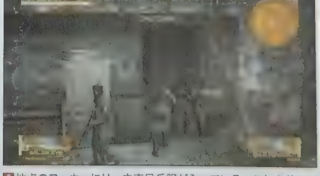
アジト内には武器やアイテムが大量にあるので、全て回収しておきたい。暗い場所では、ソリッド･アイの暗視モードを使うとよい。

## 2 民兵が敵の場合は慎重に潜入

民兵を攻撃して英雄度が下がると、アジト内の民兵が全て敵となってしまう。この場合は、民兵に見つからないよう慎重に進むしかない。突然､通路の奥から民兵達が走ってくることもあるので、彼らの会話に注意すること。なお、E地点のロッカーから中東民兵服を入手すれば、民兵に変装して安全に進むことができる。

敵対中の民兵は、麻酔銃やMk.IIで排除。また、天井の電球を撃って破壊すると、辺りが暗くなり、見つかりにくくなる。

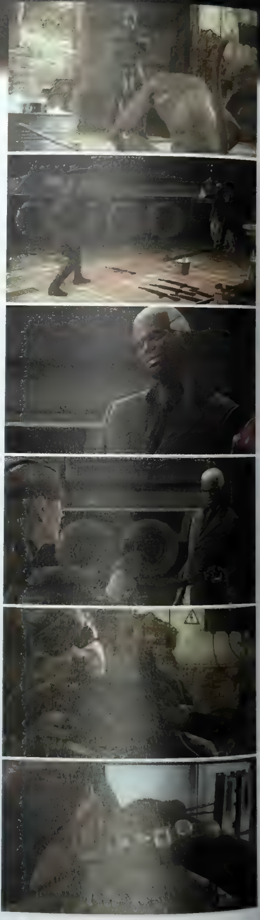
A～D地点の通路では、奥から声が聞こえた後、民兵達が走ってくる。近くのくぼみや、ホフクで潜れる場所に隠れよう。



E地点のロッカーには、中東民兵服が入っている。これを着ていれば、英雄度が低くても、民兵に攻撃されることはない。

# ドレビンとの邂逅
## ～IDロックを解除する支援者～

中東：廃墟
MIDDLE EAST : URBAN RUINS

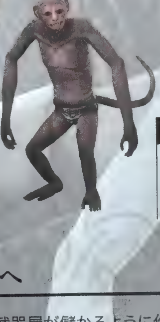


### 武器洗浄屋ドレビン

民兵のアジトを突破することに成功したスネークは、その先でドレビンと名乗る武器洗浄屋に遭遇する。登録されたIDを持つ兵士以外には使用できない銃を洗浄し、IDが一致しなくとも使えるようにして販売するというドレビン。だが、スネークには洗浄されているはずの銃の引き金を引くことができなかった。ドレビンによれば、スネークが使用している旧世代のナノマシンがシステムと競合し、銃を使用できなくしているのだという。今後の任務遂行のためにと、ドレビンはある提案を持ちかけてくる。それはスネークにとっても、決して悪い話ではないように思われた。

### ドレビンとの契約

戦場に放置されている、持ち主のいなくなった銃器を回収した場合、余剰分をドレビンに売却する。その見返りに、スネークが取得したID銃のロック解除や武器・弾薬の提供を行う。それがドレビンの提案だった。しかしそのためには、洗浄された銃を使用できるように、新たなナノマシンをスネークに注射しなければならないという。完全に信頼することのできない相手ではあるが、スネークは今後の潜入活動へのメリットを考慮しドレビンの提案を受け入れる。こうして、スネークはあくまでもビジネスパートナーとしての関係ながら、新たな支援者を得ることとなった。



## ドレビン　CV 藤原 啓治

世界を股に掛けて活躍する闇の武器商人。武器や弾薬の販売だけではなく、本来は個人ID認証なしでは使用できないID銃のロック解除も請け負う唯一の業者。武器洗浄人(ガンロンダラー)とも呼ばれる。炭酸飲料NARCが好きで携行を欠かさない。ドレビンとは謎の武器商人ネットワークの総称で、彼は893番目のドレビン。裸のサル"リトルグレイ"と共に行動する。

## リトルグレイ

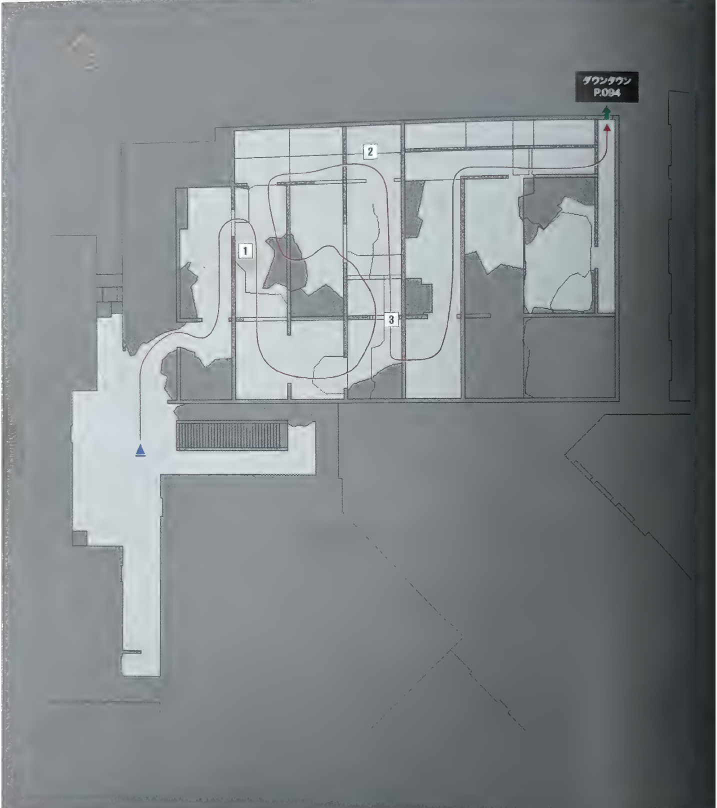
常にドレビンに同行している裸のサル。NARCなどの炭酸飲料を好む。スネークのタバコに興味を示したことで、喫煙を覚える。

# 情報提供者のもとへ

「このシステムははなから武器屋が儲かるように作られているんだ」ドレビンの言葉通り、いまや世界は戦争経済に依存していた。PMCは肥大化し、代理戦争の戦火は世界中に拡大。武器商人は横流しの不可能なID銃を生産し続け、おかげでドレビンのように武器洗浄を生業とする闇商人ですら現実にシステムの一部として機能している。その現実の中では、システムに組み込まれなければ武器の現地調達すら困難であることを実感したスネークは、リキッドの情報をもたらした米国の特殊部隊ラットパトロール・チーム01との合流を目指し、再び戦火の中へとその身を投じていった。

# 情報提供者と合流

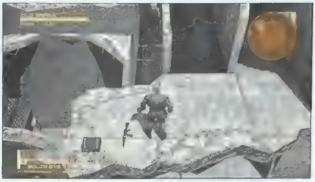
中東：廃墟　MIDDLE EAST : URBAN RUINS




| | |
|---|---|
| WEAPON | AK-102／RPG-7／火炎瓶／睡眠ガス地雷／無線起爆型睡眠ガス装置／Playboy／ダットサイト |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン。／アーセナル湿布／♫Zanzibar Breeze |

## 1 足跡を頼りに崩れたビルを抜ける

情報提供者との合流地点は、崩壊し迷路のように入り組んだビルの先にある。ソリッド・アイを暗視モードにすると地面の足跡が見えるので、これを道しるべにビル内を抜けていこう。なお、武器商人のドレビンと出会ったことにより、ドレビンショップが利用可能になっている。手持ちのDPを確認して、必要な武器・弾薬を購入しよう。



スタート地点の周辺では、カスタムパーツのダットサイトなど、様々なアイテムが入手できる。ビルに入る前に探索しておこう。

暗視モードにすると、兵士達の通った足跡がはっきりと見える。この足跡をたどっていけば、先へ進むルートがわかる。

腰くらいの高さの段差は、△ボタンで乗り越えることができる。画面下に表示されるアイコンに注目しよう。

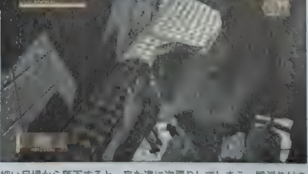
## 2 壁の穴から民兵を援護

足跡を追ってビル内を進んでいくと、壁の穴越しに2人の民兵が戦っている。無視して進んでもいいが、壁の穴から通りのPMCを攻撃すれば、民兵に対する英雄度を上げることができる。この後の潜入が楽になるので、英雄度が下がってしまっているときは、ここで民兵に加勢しておこう。

壁の穴から、主観で通りのPMCを攻撃。なお、路上の車を攻撃すると大爆発し、近くの敵を巻き込むことができる。

## 3 細い足場を渡る

民兵達の先へ進むと、天井が崩れて落ちてくる。一瞬、足跡を見失ってしまうが、そのまま直進すれば、右手に再び足跡を見つけることができる。その後、壁沿いに細い足場が続いているので、左の壁に張り付くか、エルードで対岸まで進もう。あとは道なりに進めば、ビルから脱出できる。



細い足場から落下すると、来た道に逆戻りしてしまう。壁張り付きかエルードを使って細い足場を渡り、奥へ進もう。

# 情報提供者と合流

中東：ダウンタウン　MIDDLE EAST : DOWNTOWN

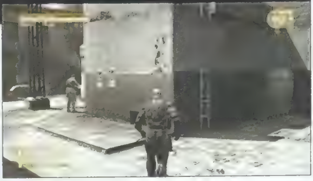
| WEAPON | PSS／AK-102／RPG-7／グレネード／火炎瓶／スタングレネード／Playboy／レーザーサイト／ハンドガン用ライト |
|---|---|
| ITEM | レーション／リゲイン。／ペンタゼミン |



※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 北側の裏通りを進め

新たにドラム缶を手に入れたスネークは、ダウンタウンの西にある合流地点のビルを目指す。正面の大通りには多数のPMCがいるので、A地点を右折し、北側の裏通りを進もう。裏通りは民兵達の進攻ルートになっているので、英雄度が低い場合には中東民兵服に着替えておくとよい。

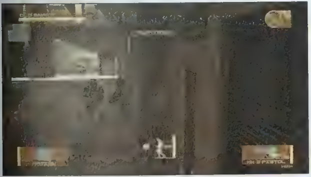


A地点付近のハシゴを上って進むこともできる。上には迫撃砲があるので、これを使って大通りの装甲車を破壊することも可能だ。

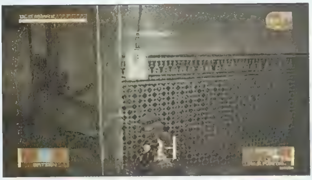
## 2 PMCのスナイパーを迂回せよ

民兵と共に裏通りをB地点まで進むと、C地点のビルからPMCの狙撃を受ける。そのまま直進するのは危険なので、左の路地から迂回して、C地点のビルに入ろう。1階奥の窓を乗り越えてビルを通り抜ければ、再び裏通りを進むことができる。なお、ビル内の階段を上ると、レーザーサイトや、スナイパーが持つM14EBRを入手可能だ。

正面から狙撃を受けるので、B地点で左折。狭い道を壁張り付きで抜けるか、箱を乗り越えて、C地点のビルを目指そう。



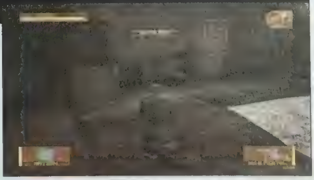
C地点のビルを抜けて裏通りを進むと、奥からPMCが走ってくる。停まっているバンや、壁の陰に隠れてやり過ごそう。



スナイパーはC地点のビルの3階にいる。階段を上っていくと、PMCが1人下りてくるので、2階に待機してやり過ごすこと。

## 3 ダクトから目的地へ

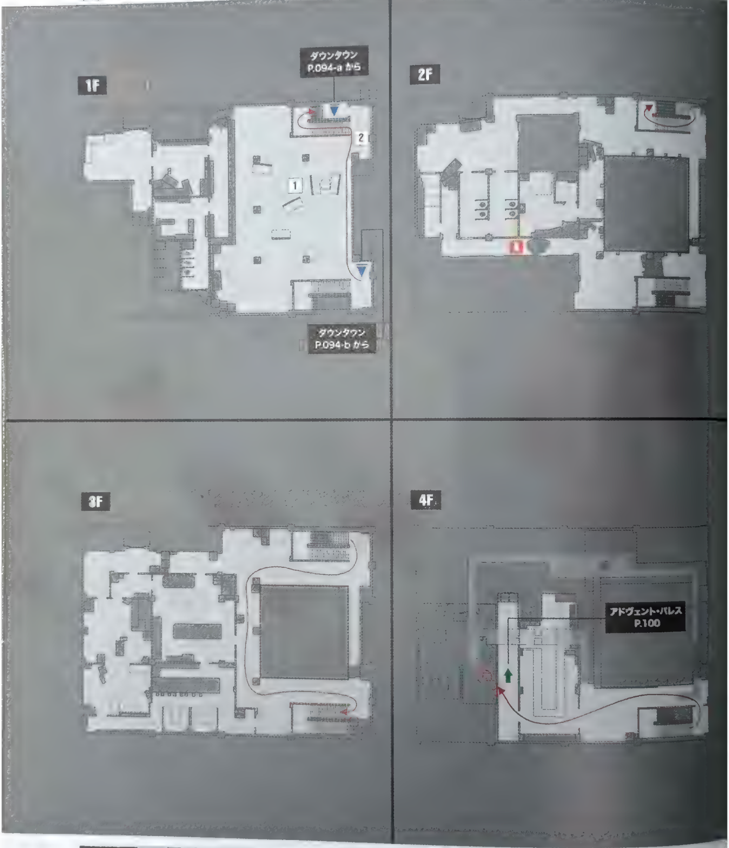
裏通りを抜けると、西に目的地のビルが見える。ただし、ビルの前は激戦区なので、正面から向かわずD地点のダクトに入ろう。ここを抜ければ民兵側の陣地に出るので、あとは正面の扉に入るだけだ。なお、ビルの入り口は北と東の2つあるが、特に差はないので近い方の扉に入ればよい。



ビルの前ではPMCの航空攻撃も行われている。D地点のダクトをホフクで抜け、目的地のビルの扉を目指そう。

# 情報提供者と合流

中東：アドヴェント・パレス　MIDDLE EAST : ADVENT PALACE




| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／AK-102／スタングレネード／スモークグレネード／クレイモア／睡眠ガス地雷／Playboy |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン®／アーセナル湿布／♫LEVEL3 WARNING |

## 1 トラップに注意して無人のビルを上れ

この廃ビルの4階に、情報提供者との合流地点がある。ビル内にはPMCも民兵もいないが、床の所々にクレイモアと睡眠ガス地雷のトラップが仕掛けられている。いずれもホフクで回収できるので、慎重に床をチェックしながら進むこと。また、トラップはMk.IIで解除することもできる。Mk.IIをトラップに近づけ、△ボタンで解除だ。

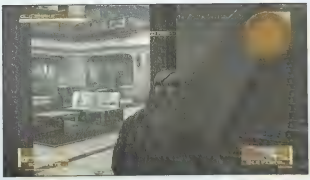
クレイモアと睡眠ガス地雷は、近づくと爆発する。足元に気を付けてゆっくり進むか、Mk.IIを先行させよう。

睡眠ガス地雷に引っかかると、気力がゼロになり、その場で眠ってしまう。左スティックを素早く動かせば回復できる。

ビル内には、多数の武器・アイテムが落ちている。敵は1人もいないので、トラップに気を付けて探索するのもいい。

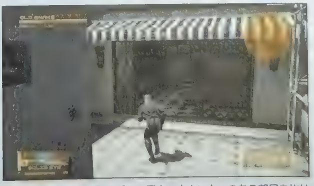
## 2 4階合流地点へのルート

4階の合流地点へ向かうには、まず北側の階段を使って3階まで上がる。3階では吹き抜けに沿って進み、南側の階段を上ろう。これで4階に出られるので、あとは道なりに進めば合流地点だ。なお、2階A地点に設置された赤外線センサーは、接触すると爆発し、即死してしまう。今は解除する方法がないので、無視して別の道を進むこと。



ビル内に入ったら、まず北側の階段を上っていく。4階は行き止まりになっているので、その手前の3階に出よう。

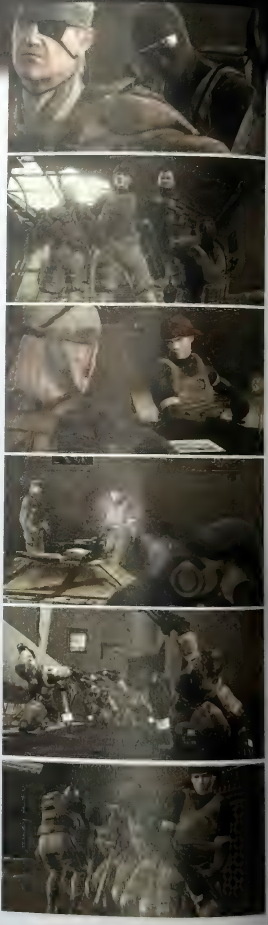
3階に出たら、目の前の吹き抜けに沿って右方向へ進む。南側にもうひとつの階段があるので、そちらを上ろう。



階段を上った先の4階はビルの屋上。カウンターのある部屋を抜ければ、情報提供者との合流地点にたどり着ける。

# ラットパトロール・チーム01
## ～メリルとの再会～

**中東：アドヴェント・パレス**
**MIDDLE EAST : ADVENT PALACE**



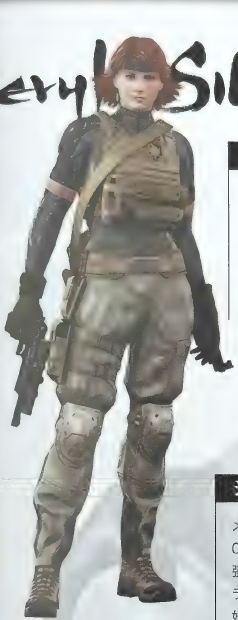
## メリルからの情報

市街地にある廃ビルの最上階を拠点としているラットパトロール・チーム01。その隊長はスネークがかつてシャドー・モセス島で行動を共にしたことのある女性・メリルだった。スネークは潜入前のブリーフィングでキャンベルが「信用に足る人物だ」と言っていた意味を理解する。3ヵ月間リキッドの行方を追い続け、彼が蹶起を目論んでいることも確認したメリルだが、その実行は不可能だと断言した。なぜなら体内にナノマシンを擁する兵士を管理し、必要となれば銃器や輸送車をロックすることで反乱や不要な虐殺を抑止できるシステム「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」(SOP)があるから、と。

## ヘイブン・トルーパー突入

SOPのバックアップとしてPMCの査察を続け、リキッドの存在を上層部へ報告してきたメリルだったが、その指示が全てキャンベルからのものだったことを知り激昂する。血のつながった父親でありながら公的には伯父であるキャンベルとの確執は根深く、メリルはその怒りを隠そうとしなかった。そんな時、侵入者を感知するセンサーに反応が出る。PMCの一般兵ではなく、リキッドの私兵部隊である「ヘイブン・トルーパー」が、蹶起の障害となる査察部隊を排除すべく突入してきたのだ。その数は最低でも20人以上。スネーク達は拠点を放棄し、退路を拓くべく撤退戦を開始する。

# Meryl Silverburgh



## メリル・シルバーバーグ　CV：寺瀬今日子

シャドー・モセス島事件でスネークに憧れ、ともに戦った女性兵士。現在は米陸軍CIDのPMC内部監査機関に所属する特殊部隊"ラットパトロール・チーム01"の隊長。シャドー・モセス島事件の当時はFOXHOUND所属の新兵でまだ幼さもみられた彼女だが、現在は男勝りなタフさと女性らしい優しさを兼ね備えた、部下の信頼も厚いリーダーとして成長している。

# Johnny

## ジョニー（アキバ）　CV：福山潤

メリル率いる"ラットパトロール・チーム01"所属。ミスが多くチームの足を引っ張ることも多いが、一応データ処理とトラップ設置のスペシャリスト。ハイテク好きで日本の秋葉原通いを欠かさない。そのためチームではアキバと呼ばれる。気は弱いが、腸も弱い。

# Jonathan

## ジョナサン　CV：田中秀幸

"ラットパトロール・チーム01"所属。主に重火器を扱う、大柄な韓国系アメリカ人。豪放磊落な性格で、戦場においても容易に眠りにつく余裕を見せる。背後を取られるのを異常に嫌う。髪型はモヒカン、後頭部は「!」マークに刈り上がっている。

# Ed

## エド　CV：[illegible]

"ラットパトロール・チーム01"に所属する、無線手兼スナイパー。体格の良いアフリカ系アメリカ人で、部隊のサブリーダー的存在。慎重で細かなことも見逃さない性格。銃の手入れにも余念がない。

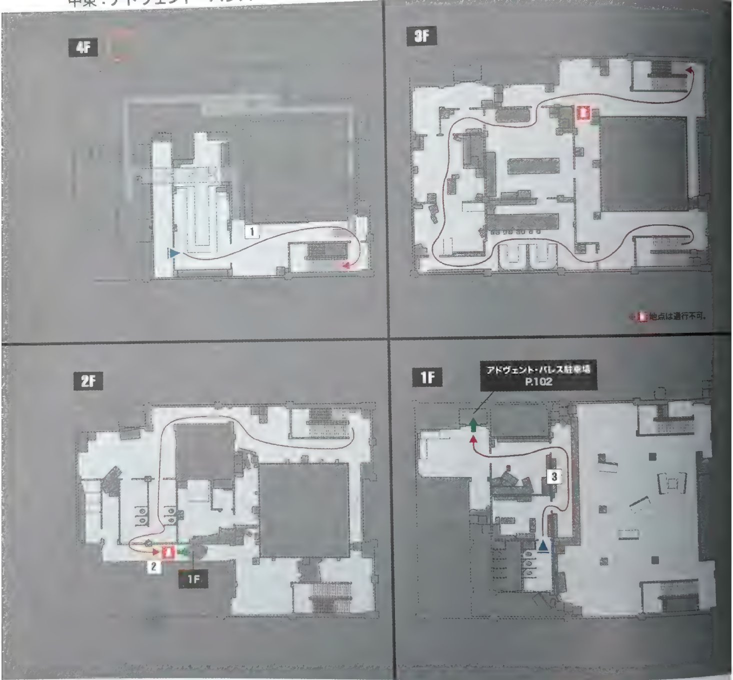
BATTLE

# メリル達とビルを脱出

## STORY

情報提供者であるラットパトロール·チーム01の隊長はメリルだった。彼女の口からリキッドの居場所を突き止めたスネークだったが、リキッドの私兵部隊ヘイブン·トルーパーに取り囲まれてしまう。スネークはメリル達と協力し、ビルからの脱出を図る。

## 中東：アドヴェント・パレス　MIDDLE EAST : ADVENT PALACE




| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／AK-102／グレネード／白燐グレネード／スタングレネード／スモークグレネード／GP30 |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン。／♫LEVEL3 WARNING |

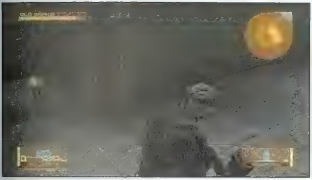


※このマップでは、ヘイブン・トルーパーの位置情報は状況により変化するため、掲載しておりません。

## 1 メリル達と協力し敵の包囲を突破

メリル達と協力してヘイブン・トルーパーを撃退し、下の階の出口を目指す。ここではメリルの部隊のうち、誰かが死亡してしまうとゲームオーバーになってしまう。彼らを援護するのはもちろん、誤射してLIFEを奪わないよう注意しよう。また、マップにメリル達の位置も表示されるので、位置を確認しつつ、歩調を合わせて進んでいこう。

身軽な動きで攻撃してくるヘイブン・トルーパー。ロックオンして撃ちまくるか、マニュアル照準でヘッドショットを狙っていこう。

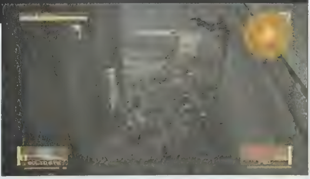


3階に下りた後、上から敵の増援が来る。階段の下の方に睡眠ガス地雷などを設置しておけば、一掃することが可能だ。

4階にはダクトがあり、ホフクで通り抜けて3階に降りることも可能。うまく利用すれば、敵を奇襲することもできる。

## 2 2階の爆弾を解除

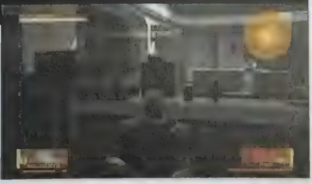
2階トイレの先のA地点にはアキバが仕掛けた赤外線センサー式の爆弾があり、先へ進むにはアキバ自身にトラップを解除させる必要がある。しかし、手前のトイレまで来ると、壊れた壁に当たりアキバが気絶してしまう。ヘイブン・トルーパーを倒しながら、アキバが目を覚ますまで待つか、叩き起こすこと。



気絶しているアキバのそばで、しゃがんで△ボタンを押せば体を叩いて起こすことができる。△ボタンを押したままで叩き続けよう。

## 3 突入部隊を迎撃

アキバがトラップを解除したら、床の穴から1階へ飛び降りる。すると、壁を破って装甲ドーザーとヘイブン・トルーパーが突入してくる。最初にスタングレネードが投げ込まれるので、装甲ドーザーと反対の方向を向いて閃光を回避すること。なお、穴をローリングで飛び越えるとGP30等がある。



1階カウンター裏での戦闘。しゃがんでカウンターの後ろに隠れ、敵の銃撃がやんだら立ち上がって反撃しよう。

# リキッド暗殺

## S T O R Y

スネークは、メリル達ラットパトロール・チーム01と共にヘイブン・トルーパーの襲撃を退け、ビルを脱出した。そこでメリル達と別れたスネークは、彼らから得た情報をもとに、リキッドが潜伏しているというPMCのキャンプへ急ぐ。目的はリキッドを暗殺し、彼の蹶起を阻止することだ。

## 中東：アドヴェント・パレス駐車場　MIDDLE EAST : ADVENT PALACE GARAGE
## 中東：クレッセント・メリディアン　MIDDLE EAST : CRESCENT MERIDIAN

| | |
|---|---|
| WEAPON | P90／ジャベリン／火炎瓶／スモークグレネード |
| ITEM | レーション／ペンタゼミン／アーセナル湿布 |



※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 民兵の戦車を利用して前進

地下駐車場でメリル達と別れ、リキッドのいるPMCのキャンプを目指す。駐車場北側の崩れた壁から地上に出ると、民兵の戦車が到着する。戦車の進攻に乗じればPMCの守りを突破しやすいので、戦車が破壊されないように援護しながら進もう。特に、上方から対戦車ミサイルのジャベリンを撃ってくるPMCは、確実に倒すこと。

戦車を盾にして、PMCから身を隠しつつ進む。ただし、戦車に轢かれると大ダメージを受けてしまうので、近づきすぎないこと。

A地点のハシゴを上り、壁張り付きで向かいのビルに渡れば、下にいるPMCを狙いやすい。戦車が破壊されないように援護しよう。

B地点の建物には、2階の窓からジャベリンを撃つPMCがいる。放っておくと戦車が破壊されてしまうので、その前に排除しよう。

## 2 戦車がバリケードを破壊してくれる

C地点にはバリケードがあり、目的地への道をふさいでいる。戦車が巨大なアーチの近くまで前進すれば、砲撃でバリケードを破壊してくれるので、あとはその先へ進むだけだ。その前に戦車が破壊されてしまうと、バリケードを通過することはできなくなる。その場合は、D地点のハシゴを上って、バリケードの裏側へ回り込もう。

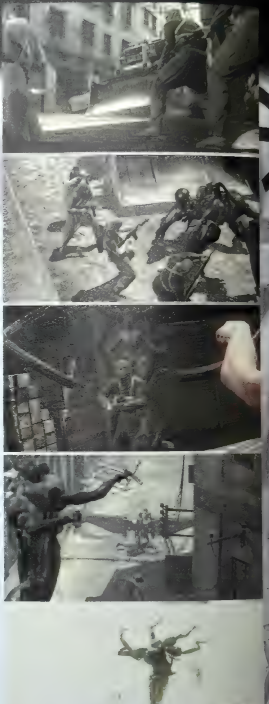
アーチの手前まで来れば、戦車がバリケードを破壊してくれる。あとはPMCに見つからないように、バリケードの先へ向かおう。

バリケードが残っている場合は、D地点のハシゴを上って進む。ハシゴの下にはPMCが2人いるので、背後へ回り込もう。

E地点のハシゴを上ると、3階建ての高いビルに上ることもできる。屋上にはジャベリンがあるので、回収しておくのもいいだろう。

# BB部隊の出現
## ～獣のスーツをまとう戦闘部隊～

中東：クレッセント・メリディアン
MIDDLE EAST : CRESCENT MERIDIAN



### 民兵部隊壊滅

民兵は戦車や装甲ドーザーまでも動員し、リキッドの滞在するPMCのキャンプ目前まで迫っていた。しかし、彼らのキャンプ内部への侵入は失敗に終わる。正体不明の強化兵によって構成された部隊が突如として現れ、彼らを襲ったのだ。蛸のような触手を持ち、周囲に擬態する者。鳥の翼を持ち、上空から襲いかかる者。狼のような四肢を持ち、車輌すら押さえ込む力を持つ者。そして、昆虫を思わせる多肢から吊り下げた人形のように、民兵を意のままに操る者……。その圧倒的な戦力により、民兵達はスネークの眼前で一瞬のうちに壊滅してしまう。

### PMCのキャンプへ

女性の体型と獣のフォルムをあわせ持ち、感情もあらわに民兵を屠っていく異形の戦士達。スネークは物陰に潜み、その一方的な殺戮の一部始終を、冷静に注視していた。やがて謎の部隊は去り、静寂だけが廃墟となった街を支配した。自らの任務を完遂するという最優先目標のため、スネークは単身PMCのキャンプを目指す。

## Screaming Mantis

### スクリーミング・マンティス　CV：夕貴まお　飯塚昭三

BB部隊のビースト。"叫ぶ蟷螂(カマキリ)"を意味する。特殊な人形を用いて他者を巧みに操る。

## Raging Raven

### レイジング・レイブン　CV：菊地由美　飯塚昭三

BB部隊に所属するビースト。"怒る大鴉"を意味する。スライダーと呼ばれるUCAV(戦闘用無人機)と連携して攻撃を仕掛けてくる。自らがスライダーを身につけ飛行することも可能。

## Laughing Octopus

### ラフィング・オクトパス　CV：[illegible]　飯塚昭三

BB部隊に所属するビースト。"笑う蛸"。その外皮はオクトカムスーツと同等の機能を持ち、頭部に固定された4本のマニピュレータを自在に操る。擬態や罠を利用した攻撃を得意とする。

## Crying Wolf

### クライング・ウルフ　CV：平田絵里子　飯塚昭三

BB部隊に所属するビースト。"泣く狼"。強硬な装甲とレールガンを装備し、四足歩行で高速移動する。

# リキッド暗殺

中東：ミレニアムパーク　MIDDLE EAST : MILLENNIUM PARK

| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／AK-102／RPG-7／スモークグレネード／Playboy／サプレッサー(オペレーター専用)／サプレッサー(M4 カスタム専用) |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン®／アーセナル湿布／段ボール／♫THEME OF SOLID SNAKE |



※マップに表示しているPMC兵の位置は、初期配置です。

## 1 BB部隊が去った後キャンプへ潜入

公園内に設営されたPMCのキャンプへと向かう。公園に続く通りを進んでいくと、奥からPMCが2人歩いてくる。横転した装甲ドーザーの陰に隠れるか、死んだふりをしてやり過ごそう。その先にある公園の正面入り口は厳重な警備が敷かれており、突破は困難だ。南側にあるA地点の建物を通って、公園内に潜入しよう。

民兵達の死体に紛れ、死んだふり(ホフク中に△ボタンを長く押す)。PMCが通り過ぎたら前進しよう。

A地点の建物の前では、PMCが1人巡回している。PMCが背を向けて公園の方へ向かったスキに、建物の入り口へ向かおう。

建物の2階にはPMCが1人いる。一気に進むと鉢合わせしてしまうので、スレットリングを見ながらゆっくり階段を上ること。

## 2 慎重に警備をかいくぐりリキッドと接触

公園に入ったら、PMCが背を向けたスキにB地点まで進み、ホフクで壁の穴を抜けよう。その先はトラックや資材と共にテントが立ち並び、PMCの警備も厳重だ。ここは一番左の壁に沿って、ホフクでカムフラ率を高めながら進めば発見されにくい。監視塔の上にもPMCがいるので、気付かれないように真下を通過しよう。

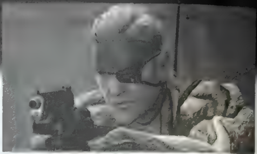
公園内はPMCが2人巡回している。手前のPMCが正面入り口の方に向かったら、B地点にある壁の穴まで進もう。

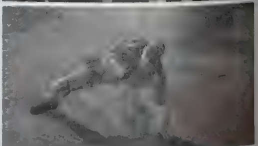
穴を抜けたら、左の壁沿いをホフクで慎重に進む。C地点では壁張り付きを使って、フェンスとコンテナの間を通過しよう。

D地点付近をPMCが1人巡回している。資材の陰に隠れてやり過ごすか、麻酔銃で眠らせてしまおう。北の赤い扉がゴールだ。

# 宿命づけられた再会
## ～蹶起を目論む戦場の支配者～

中東：ミレニアムパーク
MIDDLE EAST : MILLENNIUM PARK





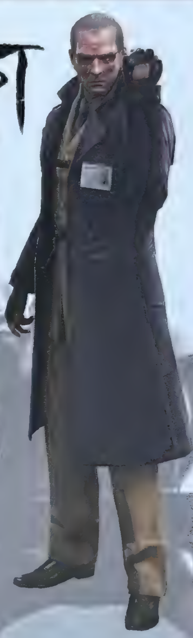
### リキッドとの再会

巡回する歩哨達をやり過ごし、PMCのキャンプ内に潜入したスネークは、そこに探していたリキッドの姿を発見する。スネークと同じくビッグボスのクローンとして生を受け、かつてシャドー・モセス島でスネークと死闘を演じたリキッドは、確かに息絶えたはずだった。しかしその意識は、遺った右腕を移植されたリボルバー・オセロットに宿り、かつての野望を果たそうとしている。メリル達ラットパトロール・チーム01が遠くから見守る中、リキッドに銃口を向けるスネーク。しかしその引き金は、ついに引かれることがなかった。

### ナオミとの再会

リキッドが無線機で一言合図を送ると、辺りの様子が一変する。周囲のPMC兵達が一斉に苦しみだしたのだ。手にした銃を取り落とし、地面に倒れ込んで悶絶する兵士達。やがて彼らは、何かに取り憑かれたかのように力なく立ち上がり、素手で殴り合いを始める。そしてその異変はスネークにも表れていた。苦しみながらも必死に銃を構え、リキッドのもとを目指すスネークだったが、やがて力尽き倒れ込んでしまう。そんな彼の傍らに一人の女性が近づく。そこにあったのは、かつてシャドー・モセス島事件の際スネークをサポートしたナオミ・ハンターの姿だった。

# Liquid Ocelot



## リキッド・オセロット　CV:銀河 万丈

大手５社のPMCを裏で束ねるマザーカンパニー"アウターヘブン"の統括者。その軍事力を用いて蹶起を目論んでいるとされる。シャドー・モセス島で失った右腕にリキッド・スネークの腕を移植した頃から、意識をリキッドの精神に支配されるようになる。肉体は愛国者達の間諜であったリボルバー・オセロット、精神はビッグボスのもう一人のクローンであるリキッド・スネーク。永く潜伏していたが中東の戦地で遂に姿を現す。

# Naomi Hunter

## ナオミ・ハンター　CV:鶴 ひろみ

ナノテクノロジーを利用した遺伝子治療(ジーン・セラピー)を得意とする遺伝子学者。特定の遺伝子を持つ者を死に至らしめる暗殺ウィルス"FOXDIE"を開発するが、CIAの指示に背きウィルスを改竄したことが発覚し、連邦刑務所に投獄されていた。現在はリキッドに軟禁され、戦場管理制御システム"SOP"の乗っ取りのための研究を強要されている。

# ACT 2 Solid Sun

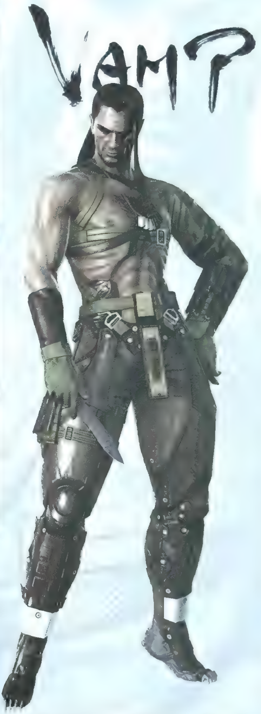
固体の太陽

## ナオミのビデオメール

オタコンにビデオメールが届いた。それは、彼らに助けを求めるナオミからのメッセージだった。彼女は今、南米の施設に軟禁され、リキッドに研究を強いられているという。リキッドの目的はSOPの掌握。それを果たすにはナノマシンの構造解析と相互通信の機構を調べる必要があり、そのために第一世代のナノマシンを開発した彼女が捕らわれたのだと語る。そしてリキッドは中東での実験で、システム介入の糸口をつかんだとも。ナオミを救出しリキッドの所在を突き止めるべく、スネークは南米へと飛んだ。

## 不死身の男再び

ナオミが捕らわれているPMCの拠点を目指すスネークの前に、小さな村が現れる。そこは反政府軍ゲリラの拠点だったが、すでにPMCにより制圧されていた。次々に連行されていくゲリラ達。その一人が不意に大きく弾き飛ばされる。中東でも見た、蛸のような触手を持つ強化兵の仕業だった。そして彼らを率いる人物を見たスネークは、さらなる衝撃を受ける。そこにいたのは、ビッグ・シェル占拠事件で雷電に倒されたヴァンプだった。義妹の命をヴァンプに奪われたオタコンは、思わず声を荒げる。




## 拠点を目指して

頭部をスネークそっくりに擬態させた強化兵は、スネークに模した顔をゲリラに見せつけると、ヴァンプと共に去っていった。明らかにスネークを探していたヴァンプ達の様子に、オタコンは罠かもしれないと警告する。スネークは山上の拠点を目指し、再びPMCと反政府軍のみになった村へ足を向けた。

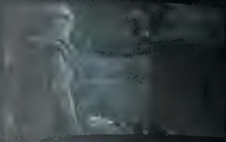
**ブリーフィング中に入手できるアイテム**

即席ラーメン／カメラ／♪続・ボクらの太陽 テーマ／バッテリー

**ヴァンプ** CV：塚本 晋也

ルーマニア出身のナイフ使い。かつてSEALS(海軍特殊部隊)内の対テロ訓練部隊"デッド・セル"に所属していたが、ソリダス・スネークらと共にビッグ・シェル占拠事件を引き起こす。オタコンの義妹、エマを殺害し、その際に雷電の狙撃を受けて死亡、ニューヨーク湾へと沈んだはずだったが、時を経て再びスネークらの前に姿を現す。

# ナオミの研究施設へ



S T O R Y

スネークとオタコンはナオミのメッセージを手がかりに、彼女を救出するべく南米へと向かう。現地では反政府軍のゲリラ部隊が、政府軍PMCの拠点に向かって進軍している最中だった。ナオミが捕らわれているという研究施設は、その拠点の敷地内にある。スネークは研究施設を目指し、戦場への潜入を開始する。

## 南米：谷間の村 SOUTH AMERICA : COVE VALLEY VILLAGE

| | |
|---|---|
| WEAPON | SVD／AN94／水平2連／火炎瓶／スタングレネード／スモークグレネード／C4／Playboy／サプレッサー(M4カスタム専用) |
| ITEM | ムーニャ／レーション／即席ラーメン／リゲイン●／ペンタゼミン／段ボール／♫The Fury／南米反乱軍服 |

※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 捕らわれた反政府軍を救出し戦闘を起こす

南米に到着したスネークは、反政府軍ゲリラの進攻に乗じつつ、ナオミの研究施設を目指す。スタート地点から崖下を見ると、反政府軍数人が政府軍のPMCに捕らえられている。この見張りのPMCを倒すと、英雄度が上がると同時に、反政府軍が反撃を開始して潜入が楽になる。崖の上に隠れてPMCを狙い撃ち、反政府軍を救出しよう。

崖の上でホフクし、主観視点でPMCを狙い撃つ。そのスキに反政府軍は逃走し、小屋の武器を奪って反撃を始める。

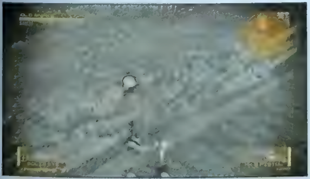
反政府軍を助けた場合のみ、A地点の小屋の扉が開く。中にはムーニャや南米反乱軍服、水平2連などがあるので是非取っておきたい。

左の崖に沿って、村の一番外側を回り込んでいけば見つかりにくい。またローリングで、屋根の上を渡って進むこともできる。

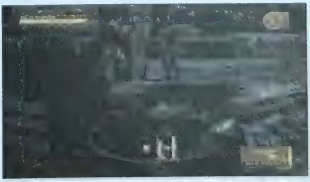
## 2 足跡をたどって段々畑を登る

B地点から先は、段々畑を登っていく。上に登るルートを見つけるには、ソリッド･アイの暗視モードを使おう。地面の足跡が見えるようになり、それを追っていけば上までたどり着ける。途中、PMCと反政府軍の戦闘が始まったら、じっと隠れていた方がいい。やがて戦闘が終わるとPMCの数が減るので、楽に進むことができる。

B地点付近では、段差の上をPMCが1人巡回している。姿勢を低くして段差の下に隠れ、麻酔銃で眠らせよう。



ソリッド･アイを暗視モードに切り替え、上に向かっている足跡をたどる。腰くらいの高さの段差は、△ボタンで乗り越えられる。



途中まで登ると、PMCと反政府軍の戦闘が始まり、複数のPMCが前に出てくる。戦闘が終わるまで、段差の下に隠れているとよい。

# ナオミの研究施設へ

南米：谷間の村　SOUTH AMERICA : COVE VALLEY VILLAGE

| WEAPON | なし |
| --- | --- |
| ITEM | アーセナル湿布 |

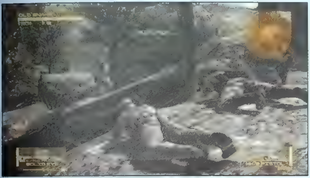


※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 反政府軍の隠密作戦に便乗する

キャンベルから新たな協力者・ローズマリーを紹介されたスネークは、前進を続ける。進路上にいる4人の反政府軍は、英雄度が上がっていればスネークの味方だ。彼らはPMCに発見されないよう、岩場に身を隠しつつ慎重に進んでいる。彼らの後について同じように移動すれば、PMCの目を避けつつゴールへ向かうことができる。

4人の反政府軍は、途中で左右二手に分かれ、ゴールの手前で再び合流する。姿勢を低く保ち、どちらかの後についていこう。


反政府軍が待機しているときは、スネークもホフクしてカムフラ率を高めておく。反政府軍が手を振って合図をしたら、一緒に前進。

ゴール手前のA地点では、段差の上にPMCが1人立っている。段差の下をホフクで通過すれば発見されない。

## 2 戦闘状態に乗じて近道を進む

反政府軍がPMCと遭遇した場合は、両軍の戦闘が始まる。反政府軍を援護しつつ、混乱に紛れて突破しよう。英雄度が低く、スネークと反政府軍が敵対している場合も同様だ。なお、B地点にはホフクで入れる洞穴があり、近道ができるほか、アイテムも入手できる。洞穴を抜けたら、右の崖に沿ってホフクで進み、ゴールを目指そう。

最初に反政府軍が待機している地点で右を見ると、ホフクで入れる洞穴がある。ここを抜ければ近道が可能だ。

洞穴の中は暗いので、ソリッド・アイの暗視モードを使う。穴の外にいるPMCは、穴の出口から麻酔銃で倒してしまおう。

ホフクでカムフラ率を高め、右の崖沿いに進む。大きな岩で敵を視認しづらいので、ベースラインマップとスレットリングに注目。

# ▌ナオミの研究施設へ

## 南米：送電施設　SOUTH AMERICA : POWER STATION

| | |
|---|---|
| **WEAPON** | PSS／FIM-92A／グレネード／スモークグレネード／C4／無線起爆型睡眠ガス装置／Playboy／ライフル用スコープ |
| **ITEM** | レーション／即席ラーメン／リゲイン。／ペンタゼミン／アーセナル湿布 |



※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

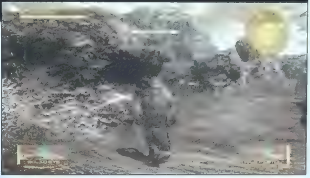
## 1 狙撃を避けて前進

反政府軍が送電施設を奪取するために進攻している。一緒に直進すると、右の崖の上からPMCの狙撃を受けるので、左の崖に沿って、身を隠しながら進むこと。施設の前まで来たら右の崖沿いに進み、施設の東側へ回り込もう。施設前は激戦状態なので、カムフラ率を高めておけば発見されにくい。

PMCの狙撃により、先行していた反政府軍が倒される。左の崖に沿って低い姿勢で進めば、狙撃を受けにくい。

## 2 崖の上を迂回するルート

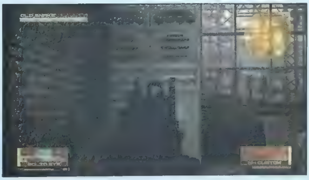
A地点から、PMCのスナイパーがいる右の崖の上に登ることもできる。施設前の激戦区を迂回できるものの、多数のPMCが歩き回っているため、発見されやすい。麻酔銃やMk.IIなどを使って、先に排除しておこう。崖の上を進み、奥の坂を下りると、送電施設の東側に出る。



崖の上にいるのはPMCのみ。敵の位置を探りながら、慎重に進もう。奥に迫撃砲があるので、これで反政府軍を援護してもいい。

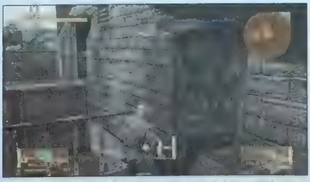
## 3 送電施設へ突入し配電盤を破壊

送電施設の東側に回り込んだら、トラックの下をくぐって、施設の内部へ。B地点にある配電盤を破壊すれば、その後反政府軍が送電施設を占拠。以後、このマップからPMCが姿を消すので、進行が楽になる。また同時に、C地点にある鉄塔の送電もストップし、送電線をエルードで渡れるようになる。その先のD地点にはアイテムがある。



配電盤は、武器で攻撃すれば破壊することができる。また、しばらく待っていると反政府軍が突入してきて破壊してくれる。

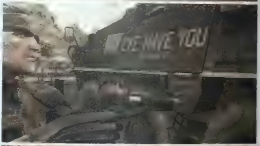
配電盤を破壊したら、C地点の鉄塔のハシゴを上り、エルードで送電線を渡ってD地点へ。対空ミサイルFIM-92Aなどがある。

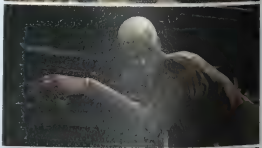


配電盤を破壊せず、先へ進むこともできる。ただしその場合、このマップはPMCだけになり、以降の潜入が困難になる。

# 愛国者達とAI
## ～戦争経済を維持するシステム～

南米：送電施設
SOUTH AMERICA : POWER STATION





### ドレビンとの再会

送電施設を抜けPMCの拠点を目指すスネークの前に、再びドレビンが姿を現す。彼はスネークに興味を持って身辺を調べ、中東で体内に注入したナノマシンからの情報を頼りに追ってきたのだと語った。その時、装甲車（ストライカー）の中に案内され会話していた二人の頭上を、巨大な翼を持つ人影が飛び去っていく。「やはりBBが来たか」とつぶやくドレビン。ビューティ・アンド・ビースト。それがあの強化服に身を包む異形の戦士達に与えられた部隊名なのだとドレビンは語った。

### BB部隊の正体

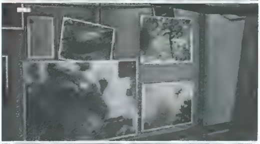
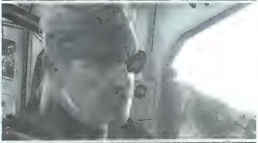
BB部隊は各PMCと専属契約を結んだフリーの強化兵士だとドレビンは言う。飛行型のレイジング・レイブン、擬態能力を持つラフィング・オクトパス、四足歩行のクライング・ウルフ、そしてマインドコントロールを使うスクリーミング・マンティス。シャドー・モセス島でスネークと対峙したFOXHOUND部隊と同じコードネームを持つBB部隊、その強化服の下は絶世の美女だという。彼女達は戦争被害者の一員であり、マインドコントロールによって、スネークを抹殺すれば、深い傷を負った精神を浄化することができると信じ込まされているのだった。

## 実体のない存在

二人の会話は、やがて「愛国者達」に及ぶ。5年前のビッグ・シェル占拠事件で存在が明らかになった愛国者達。彼らは全世界をID統制することで、情報、経済を操作しようとしている。だが愛国者達とは、実体のない存在だとドレビンは言う。かつて誰かが始めたことには違いない。しかしそれは、やがて大きく成長し世界の規範となり、今となっては、軍事大国アメリカ、ひいては世界の戦争経済そのものになっているのだと。そして、そのシステムを維持するために存在する3つのAIと、それを束ねる1つの中枢AIが存在し、PMC兵達を管理しているSOPも、それらのAIの一部なのだという。

## ID管理からの避難所（データヘイブン）

愛国者達のAIに外部から侵入することは絶対に不可能だとドレビンは断言した。しかし仮に侵入できれば、避難所に潜伏できるかもしれないと彼は続ける。かつて世界の富豪が税金徴収から逃れるため海外の非課税国に銀行口座を開き、そこに資産（タックスヘイブン）を隠した。同様にシステムのID管理から逃れるための避難所（データヘイブン）が活用される時代が到来するはずだと。しかし、現実にリキッドはAIそのものへの干渉を画策している。何か方法があるのではないかと問いただすスネークに、ドレビンはこう言い放ち去っていった。「俺はただの武器洗浄人だ。あんたに興味があるのは、あんたが火種だからさ」

# ナオミの研究施設へ

## 南米：送電施設　SOUTH AMERICA : POWER STATION

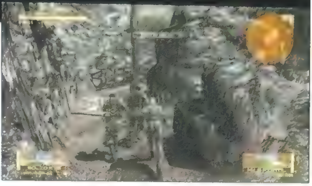
| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／XM8／ジャベリン／睡眠ガス地雷／Playboy |
| ITEM | 即席ラーメン／リゲイン®／アーセナル湿布 |



※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 ルートが左右に分岐

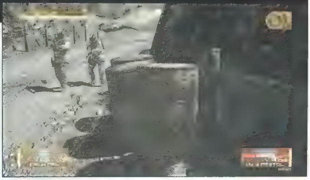
ドレビンとの再会を経て、再びナオミの研究施設を目指す。この先は、右の見通しのよい道路と、左の入り組んだ森、2つのルートに分かれている。どちらに進んでも目的地にはたどり着けるが、反政府軍が送電施設を占領しなかった場合、左の森は多数のPMCが巡回しているため、やや難しい。



配電盤を破壊し、反政府軍が送電施設を占領した場合、どちらのルートにもPMCはいないので、楽に進むことができる。

## 2 右の道路は一本道

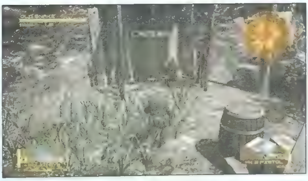
右の道路は単純な一本道だが、見通しがよく、隠れられる場所が少ない。奥からPMCが近づいてきたら、ドラム缶をかぶってやり過ごそう。そのまま先に進むと、捕虜収容施設東側の湿地帯に出る。そこは反政府軍とPMCが激しく戦闘を繰り広げており、混乱に紛れて潜入するルートとなる。



道路の向こうから、2人のPMCがこちらへ歩いてくる。ドラム缶をかぶってじっとしていれば発見されない。

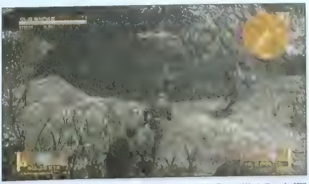
## 3 左の森は送電施設を占領済みなら簡単

左の森には、武器とアイテムが多数配置されている。反政府軍が送電施設を占領していれば、PMCは現れないので、安全に回収できる。そのまま進んでいくと、再び道が左右に分かれており、右は捕虜収容施設の東側、左は西側に続いている。東側は反政府軍とPMCが交戦中、西側は反政府軍がいないため、スネークの単独潜入となる。



左の森では、この場所にしかないXM8に加え、ジャベリンや睡眠ガス地雷など、多数の武器・アイテムが入手可能だ。

反政府軍が送電施設を占領していないと、多数のPMCが巡回している。スキを見て左手の坂を上がり、奥の柵を飛び越えて進もう。



右(東ルート)は激戦区だが、反政府軍の進攻に乗じて進める。左(西ルート)は警備が手薄だが、反政府軍がいないため発見されやすい。

# ナオミの研究施設へ

## 南米：捕虜収容施設　SOUTH AMERICA : CONFINEMENT FACILITY

※赤線はMK.IIの移動ルートを示す。

| | |
|---|---|
| WEAPON | VSS／M870カスタム／FIM-92A／スタングレネード／チャフグレネード／Playboy |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン®／アーセナル湿布／♫Metal Gear 20 Years History(Part 3)／♫Rock Me Baby |



※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 東側は沼と反政府軍を利用して潜入

捕虜収容施設の東側は、反政府軍とPMCが激しい戦闘を繰り広げている。沼に潜れば発見されにくいので、泳いで進もう。A地点には排水溝があり、ここを抜ければ安全に施設の前まで行ける。施設内にはアイテムが多数あり、B地点の建物には反政府軍が捕らわれている。見張りのPMCを倒して反政府軍を救出すると英雄度が上がる。

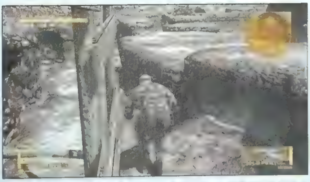
沼を泳いで進み、A地点の排水溝へ。中は暗いのでソリッド・アイの暗視モードを使用し、奥の狭い場所はホフクで通り抜けよう。

施設の西側は警備が厳重なので、戦闘に乗じて東側の入り口から入り、ローリングで窓を破ろう。

施設内の捕虜やアイテムを無視して、石の崖沿いに進んでもいい。北東の道は封鎖されているので、そこから北西の道を目指そう。

## 2 西側はMk.IIを活用し隠密行動

捕虜収容施設の西側は、東側と違い戦闘状態ではないので、姿勢を低く保ち、カムフラ率を高めながら進むこと。C地点の建物には、B地点と同様に反政府軍が捕らわれている。安全な場所からMk.IIを操作し、電撃で見張りを排除しよう。またD地点の部屋には、ここでのみ入手できる狙撃銃・VSSがあるので、同時に回収するとよい。



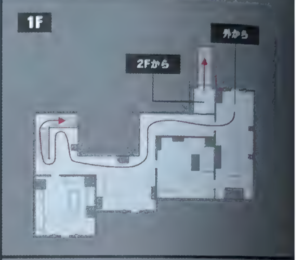
資材置き場に続く、高低差の激しい塩田。PMCが巡回しているので、一番左の崖に沿うように移動し、段差に隠れながら進もう。

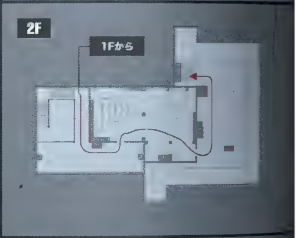
資材置き場では、資材の後ろに隠れてMk.IIを起動。反政府軍にMk.IIを見られると、英雄度が高くても危険フェイズになるので注意。

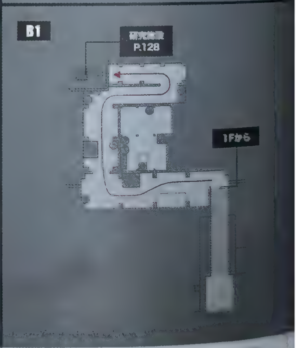
先へ進むには、警備が手薄な右の崖に沿って、マップの大外を移動しよう。地面の柵は✕ボタンで乗り越えられる。

# ナオミの研究施設へ

南米：邸宅　SOUTH AMERICA : VISTA MANSION




| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／グレネード／白燐グレネード／スタングレネード／スモークグレネード／クレイモア／Playboy |
| ITEM | ムーニャ（谷間の村 P.112で未取得の場合のみ）／レーション／即席ラーメン／リゲイン。／ペンタゼミン／アーセナル湿布／段ボール／♫Sailor |



※このマップでは、PMCと民兵の位置情報は戦闘状態とゲーム進行により変化するため、掲載しておりません。

## 1 装甲ドーザーが邸宅の門を破壊

邸宅の前までたどり着いたスネーク。ナオミの研究施設へ向かうには、この邸宅の敷地内を通る必要がある。ここでも反政府軍とPMCが戦闘を繰り広げている。まずは左の崖に沿って進み、北にある邸宅を目指そう。邸宅に近づくと反政府軍の装甲ドーザーが現れ、邸宅の門を破ってくれる。反政府軍に便乗して、邸宅の庭に突入しよう。

捕虜収容施設の東側から来た場合、そのまま直進すると、PMCに発見されやすい。左の崖に沿って、慎重に進もう。

捕虜収容施設の西側から来た場合は、崖の上からスタートするので、そのまま上を進んでいけば、安全に邸宅までたどり着ける。

装甲ドーザー通過時、A地点のバリケードも壊れる。捕虜収容施設に戻ると反政府軍が占拠しており、安全にアイテムを回収できる。

## 2 邸宅内を通ってナオミの研究施設へ

邸宅の庭でも激しい戦闘が行われている。入って右側の塀に沿って裏手へ回り込み、B地点の扉から邸内に潜入しよう。邸内は基本的に無人だが、2階に続く階段からPMCが下りてくるので、鉢合わせしないように注意。あとは、2階の外にある天窓を経由して地下に降り、奥のハシゴを上れば、ナオミの研究施設に出られる。

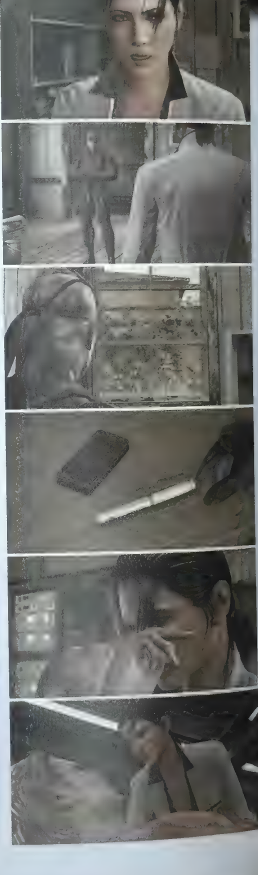
邸宅に正面から入ろうとするのは危険。塀に沿って、邸宅の東側から裏口に回り込めば、発見されることなく邸内に潜入できる。

階段の上からPMCの声がしたら、すぐ階段の下に隠れる。PMC2人が立ち去ったのを確認してから、2階に上がろう。

2階の扉から、いったん外へ、東へ回り込むと1階への天窓が開いているので、そこから落ちれば地下への階段がある。

# ナオミ発見
## ～スネークに残された時間～

南米：研究施設
SOUTH AMERICA : RESEARCH LAB



### ナオミの研究施設

スネークはPMCの拠点となっている邸宅の地下道を抜け、周囲から隔離された小さな施設に侵入する。その内部に認めた人影は、数日前に中東で出会い、その後スネーク達に助けを求めてきたナオミ・ハンターのものだった。リキッドはここにはいないというナオミの言葉に落胆するスネークだが、彼女から聞き出さねばならない疑問をぶつける。中東で何が起きたのか。そして何より、急激に老化する自分の身体に一体何が起きているのか。遺伝子治療の専門家であり、ナノマシンの権威でもあるナオミが語った内容。それはスネークにとって、あまりにも過酷な真実だった。

### 中東での実験

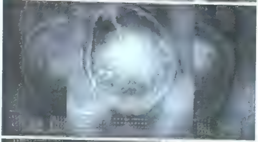
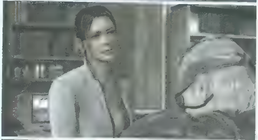
中東のPMC拠点で起きた混乱。それはSOPから兵士達を解放し、一斉蜂起することを企むリキッドの実験によるものだった。実験そのものは成功だったとナオミは語る。しかしSOPの制御から解放された兵士は、同時にSOPからの保護をも失ってしまった。人間に向けてためらいなく銃の引き金を引き続けることができ、恐怖も悲しみも感じない。そんな感情コントロールを、SOPが制御するナノマシンによって与えられていた兵士達。それがSOPの制御と同時に保護をも失い、抑えられていた罪悪感や恐怖などの感情が一気に噴出した結果が、あの混乱だったのだという。

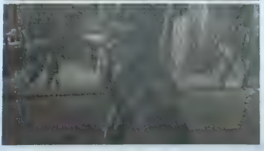
## スネークの寿命

SOPの制御を受けるはずのないスネークが、なぜあの時異常を感じたのか。それを調べるためナオミの診察を受けたスネークは、告げられた診断結果に愕然とする。まず、スネークの老化は体内のナノマシンとは関係なく、ビッグボスの遺伝子が拡散することを防ぐため意図的に短く設定された寿命であり､治療は不可能であること。さらには､シャドー･モセス島事件の際注入された、特定の遺伝子を持つ人間のみを死に至らしめるウィルスFOXDIEの劣化が進み、対象の遺伝子情報を記録する鍵(レセプター)が壊れ始めていること。今のまま鍵情報の破損が進めば、FOXDIEは不特定多数を死に至らしめるようになり、スネークはそれを媒介する歩く殺戮兵器と化してしまうことも。それまでに残された時間はわずか3ヵ月に過ぎなかった。

## オクトパス襲来

ナオミはスネークの体内から、彼女が注入したものとは異なる全く新しいタイプのFOXDIEを発見した。それがどんな働きをするかは不明ながら、ナオミはスネークにナノマシンの働きを抑制し、発作を抑える注射器を手渡す。そしてスネークに、リキッドが計画を変更したことを告げた。SOPからの解放を目指すのではなく、SOP自体を乗っ取ることで、最強の兵士を愛国者達への蹶起に導く計画｢ガンズ･オブ･ザ･パトリオット｣。それがリキッドの新しい計画だという。それ以上の情報と引き換えに自分の救出を願い出るナオミだったが、突入してきたPMC部隊により身柄を確保されてしまう。とっさに銃を構えるスネークの周囲に高らかな笑いが響く。それは、麓の村で反政府軍を殺戮していたBB部隊の一員、ラフィング･オクトパスのものだった。



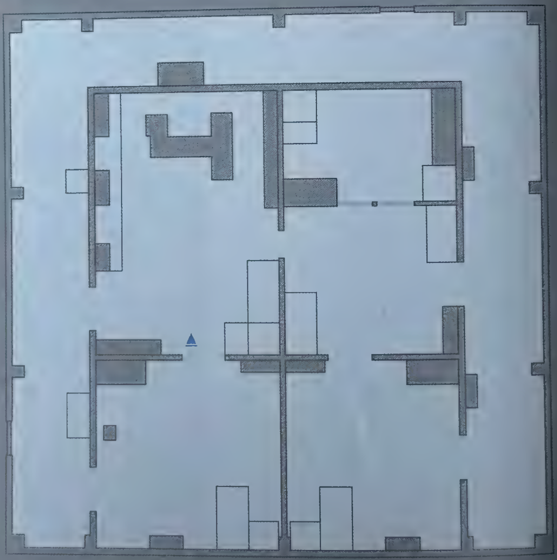
BATTLE

# ヘイブン・トルーパー迎撃

## S T O R Y

研究施設でナオミと合流したスネーク。ナオミはスネークに中東で起きた出来事の真相を語り、彼の身体を検査する。だがその直後、追手が現れ、ナオミを連れ去ってしまった。スネークはナオミを追うため、襲撃してきたヘイブン・トルーパーに応戦する。

## 南米：研究施設　SOUTH AMERICA : RESEARCH LAB



| | |
|---|---|
| WEAPON | スタングレネード／Playboy |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン$_{®}$／アーセナル湿布 |



※1 このマップでは、ヘイブン・トルーパーの位置情報は状況により変化するため、掲載しておりません。

## 1 ヘイブン・トルーパーの裏をかいて攻撃

ナオミの後を追うには、研究施設に突入してきたヘイブン・トルーパーを全滅させなければならない。倒すごとに増援が出現し、合計８人※2倒せば突破できる。戦闘は警戒フェイズから始まるため、敵は最初こちらの居場所に気付いていない。ソリッド・アイやスレットリングで敵の位置を探り、先手を取って攻撃していこう。

突入してきたヘイブン・トルーパーは、基本２人１組で室内を捜索している。スネークを発見すると危険フェイズになり、攻撃してくる。

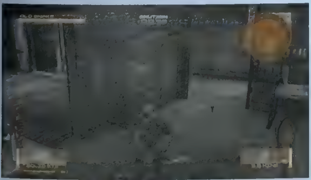
室内の遮蔽物に身を隠しつつ、足音を立てないように移動すれば、ヘイブン・トルーパーに気付かれることなく接近できる。

ヘイブン・トルーパーを発見したら、AUTO AIMをONにし、連射の利くサブマシンガンやアサルトライフルで一気に片付けよう。

## 2 待ち伏せして隠密に処理する

隠れたまま待機し、敵を待ち伏せする戦法も有効だ。ベッドや机の下にホフクで潜り込み、ヘイブン・トルーパーが近づいてきたら、麻酔銃を連射して眠らせよう。時間はかかるが、危険フェイズに入ることなく安全に突破できる。また、敵は狭い室内を常に歩き回っているので、爆発物のトラップを設置しておけば、確実に仕留められる。

戦闘が始まったら、すぐ近くにあるベッドの下に潜り込み、ひたすら待つ。ヘイブン・トルーパーの姿が見えたら、麻酔銃で撃とう。



部屋の出入り口に、クレイモアや睡眠ガス地雷を仕掛けておく。あとは隠れて待っていれば、敵は勝手に倒れていく。

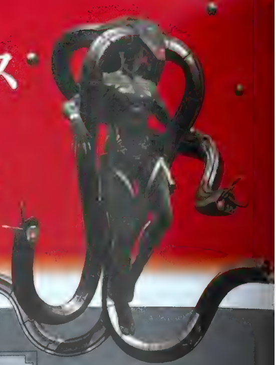
物陰にしゃがんで、Mk IIを使うという戦法もある。ステルス迷彩でヘイブン・トルーパーの背後を取り、電撃で気絶させよう。

※2 NAKED NORMALの場合。難易度によって変化する。

BOSS

# ラフィング・オクトパス

## LAUGHING OCTOPUS



### STORY

研究施設内のヘイブン・トルーパーを退けたスネーク。敵に連れ去られたナオミの救出に向かおうとするスネークの前に、BB部隊のラフィング・オクトパスが現れた。あらゆる物に擬態する強敵が、哄笑と共にスネークに襲いかかる。

### 南米：研究施設　SOUTH AMERICA : RESEARCH LAB

| | |
|---|---|
| WEAPON | スタングレネード／※1Playboy |
| ITEM | レーション／リゲイン®／アーセナル湿布／※1即席ラーメン |

※1 ヘイブン・トルーパー戦(➡P.128)で、ロッカーの扉を壊して開けていた場合のみ入手可能。

## ラフィング・オクトパスの主な攻撃パターン

### 浮遊爆弾

墨煙幕を吐いた後、誘導性の浮遊爆弾を発射。接近前にAUTO AIMで撃ち落とそう。

### ローリングアタック

体を丸めて突進。追尾性能は高いが、ベッドや箱の上など、少し高い所に乗れば安全。

### 触手

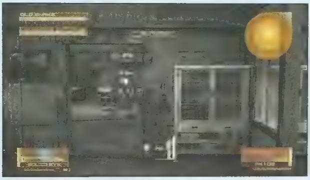
触手を伸ばして殴る、または電撃を浴びせる。触手を振ったら距離を取ること。

## 1 オクトパスの擬態を見破れ

オクトパス最大の特徴は、様々な物に擬態する能力。墨煙幕を吐いて姿を消したら、ソリッド・アイやスレットリングを活用し、相手の位置を探り出そう。擬態には様々なパターンがあるので、壁、天井、機材、段ボール、あらゆる物をよく観察すること。また、室内に"今までなかったはずのもの"が増えているときは要注意だ。

オクトパスが姿を消したら、ベースラインマップやスレットリングに注目。しばらく待っていると、一瞬気配が現れるはずだ。

敵が壁や天井に擬態していても、ソリッド・アイの暗視モードなら見破ることができる。落ち着いて狙いを付け、集中攻撃を加えよう。


姿を現しているときは、P90を連射して攻撃してくる。相手が銃を構えたら遮蔽物に身を隠し、撃ち終わったスキに反撃しよう。

## 2 ビューティの精神を"浄化"せよ

オクトパスを倒すと強化服がはがれ、中から一人の美女——ラフィング・ビューティが現れる。ビューティはスネークに向かって歩いてくるだけだが、抱きつかれるとLIFEが減ってしまうので、距離を取って攻撃を繰り返すこと。なお、ビューティは強化服なしでは生きられないため、一定時間が経過すると自動的に死亡する。※2

ビューティはスネークの攻撃を巧みに回避するので、距離を取り狙いを定め直す。気力をゼロにして倒すなら、麻酔銃を使うこと。

ビューティに抱きつかれるとLIFEが減る。抱きつかれたら左スティックを素早く動かして抵抗し、○ボタンで投げ倒そう。

戦闘開始から3分経過すると、何もない真っ白な世界・フェイズ2に移行。そこからさらに3分が経過すると、ビューティは死亡する。

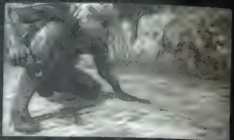
NEXT MISSION ナオミを追跡

※2 他の3人のビューティも同様。なお、ビーストとは強化服を着ている状態、ビューティとは強化服がはがれた状態のことを指します。

# ナオミを追跡

**S　T　O　R　Y**

ラフィング・オクトパスを排除したスネークは、敵に連れ去られたナオミを救出するべく、研究施設を脱出する。そこには山道が続き、ナオミの姿はすでになかった。目標を見失ったスネークに、雷電がスカウトの技術、アウェアネスとトラッキングの助言を与える。スネークはナオミの痕跡を探し、追跡を開始する。



## 南米：山道　SOUTH AMERICA : MOUNTAIN TRAIL

| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／RPG-7／スタングレネード／クレイモア／Playboy／フォアグリップB |
| ITEM | レーション／即席ラーメン |

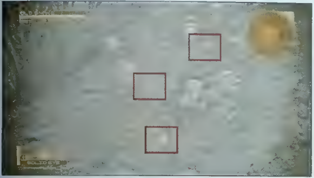
※ 研究施設に戻ると、中には入れないが扉の近くに即席ラーメン、段ボールがある。

※このマップでは、ファーストプレイの楽しみを損なわないように、オススメルートは入れておりません。あらかじめご了承ください。

## 1 足跡をたどりナオミの行方を追う

ナオミ達の姿を見失ったスネークだが、そこには確かに彼女らの痕跡が残されていた。ソリッド･アイの暗視モードなら、地面の足跡がはっきりと見える。足跡をたどって、ナオミの行方を突き止めよう。ナオミ以外の足跡も大量にあるが、ナオミはハイヒールをはいているので、他の足跡とは形や大きさ、深さなどが違うはずだ。

ソリッド･アイの暗視モードを使えば、地面に残された足跡が確認できる。バッテリー残量に注意しつつ、足跡をたどっていこう。



足跡が分かれている場所では、足跡の形に注目。ナオミはハイヒールなので、ほかよりも小さく、つま先が尖っているのが特徴だ。

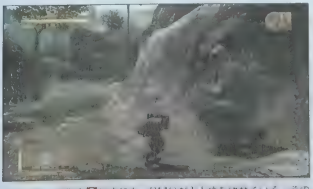
追跡中、敵と遭遇する可能性もある。オクトパスから手に入れたフェイスカムを装備し、カムフラ率を高めておくのも有効だ。

## 2 PMCの待ち伏せとトラップに注意

トラッキング中、PMCがスネークを待ち伏せしている場合がある。ソリッド･アイのベースラインマップや、スレットリングの気配に注意しながら進もう。また、間違った足跡をたどってしまうと、ほとんどの場合PMCによるトラップが仕掛けられている。ただし間違ったルートでも、武器やアイテムを入手できる場合がある。

橋を渡った先のA地点では、PMCが1人巡回している。木箱の陰に隠れ、麻酔銃やMk.IIで排除してから進むとよい。

ナオミのハンカチが落ちているB地点では、丘の上にPMCのスナイパーが待ち伏せている。丘の真下を静かに通過してしまおう。



スナイパーの先のC地点にも、PMCが1人待ち伏せている。その場にしゃがんで動かないので、岩の陰からMk.IIを使おう。

# ナオミを追跡

南米：山道・川縁　SOUTH AMERICA : MOUNTAIN TRAIL RIVERSIDE

| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／RPG-7／スタングレネード／スモークグレネード／クレイモア／睡眠ガス地雷 |
| ITEM | ムーニャ（谷間の村 P.112、邸宅 P.124で未取得の場合のみ）／レーション／即席ラーメン／リゲイン。／段ボール |



※このマップでは、ファーストプレイの楽しみを損なわないように、オススメルートは入れておりません。あらかじめご了承ください。

## 1 消えたハイヒール痕

川を渡ってトラッキングを続行するが、A地点でナオミの足跡だけが消えてしまう。敵が川を渡る際、ナオミを担いで移動したためだ。重い分、足跡が深くなっているので、よりくっきりと見える足跡をたどればいい。しばらく進むと、兵士がナオミを降ろしたのか、再びハイヒール痕が現れる。

川を渡ると、ナオミのハイヒール痕を見失ってしまう。ソリッド・アイの暗視モードで、くっきりと見える方の足跡をたどろう。

## 2 NVの駆動音に注意

B地点の先で待ち伏せしているヘイブン・トルーパーはスカウトの訓練を受けており、ソリッド・アイの駆動音を察知する。近くで暗視モードを使うと気付かれてしまうので、気配を察知したら、すぐに暗視モードを切ること。ノーマルモードや望遠モードであれば、気付かれることはない。

ヘイブン・トルーパーは一般兵と違い、ソリッド・アイの駆動音を察知する。気付かれたら、すぐ暗視モードを切って物陰に隠れよう。

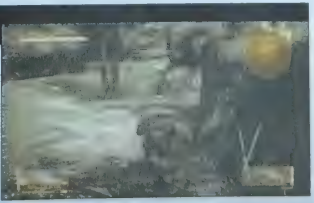
## 3 偽のハイヒール痕

C地点でまた足跡が分かれるが、安易にハイヒール痕を追うのは危険だ。ここにあるハイヒールの足跡は、ナオミのものにしては歩幅が不自然すぎる。もう一方には、再び誰かを担いだと思われる、深い足跡がある。ソリッド・アイの暗視モードでくっきりと見える、深い方の足跡をたどろう。

スネークを欺くため、兵士がハイヒールをはいて歩いた可能性がある。ハイヒール痕は無視して、深い方の足跡をたどろう。

## 4 大量の足跡を判別せよ

D地点で兵士がナオミを降ろしたため、深い足跡がなくなる。再びハイヒール痕を追跡しよう。その後、警備が厳重になったせいか、急に足跡が増える。地面をよく観察し、かすかなハイヒール痕を見逃さずに進もう。山腹にあるトンネルの入り口までたどり着けば、ナオミ達に追い着くことができる。



ナオミが近いため、警備が厳重になっている。トンネルの近くにはPMCがいるので、麻酔銃などで倒していこう。

# ナオミ救出
## ～スネークを襲う二度目の異変～

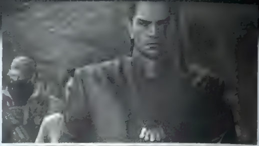
南米：ヘリポート
SOUTH AMERICA : HELIPORT

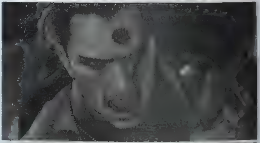
### 狙撃

ナオミの痕跡を追い、ヘリポートにたどり着いたスネーク。そこで彼が見たものは、今まさにヘリに乗り込もうとするナオミと、背後からそれを促すPMC兵、そしてヴァンプの姿だった。スネークは監視の目を避けて物陰に潜み、M4を構える。ヴァンプは手にした携帯電話で何者かと会話をしていた。呼吸を整え、精神を集中するスネークの指が引き金にかかる。そしてM4から発射された弾丸は､ヴァンプの額に吸い込まれるように命中した。

### 不死身の男ヴァンプ

額に銃弾を受けたヴァンプだが、その身体が地に伏すことはなかった。身を翻し宙に舞った携帯電話をつかむと、何事もなかったかのように部下に指示を出す。「いいぞ、始めろ……！ 奴の血を使う。おそらく大きいぞ！」しばらく眠ると言い残し、両手を広げ崩れ落ちるヴァンプ。その間にも、額の弾痕は急速にふさがりつつあった。



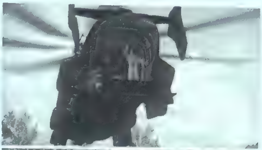


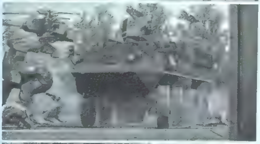
## 第二の実験

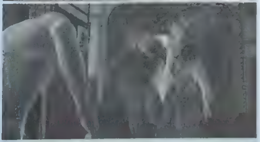
ヴァンプの指示が下って間もなく、辺りに激しい悲鳴が響く。それはあの中東のキャンプで見たのと同じ、異常に苦しむPMC兵士達が発する絶叫だった。そしてスネークも、以前経験したものとは比較にならないほどの苦痛に襲われていた。頭上のヘリから、大声で何かを伝えようとするナオミ。その姿を見たスネークは彼女の意図を理解し、必死に意識をつなぎとめつつ、自らの首に注射針を突き立てる。それはナオミのいた研究室で手渡された、あの注射器だった。

## ドレビン乱入

注射で激しい発作を抑え込んだとはいえ、ナオミが連れ去られそうな状況を打破することはできていない。そんな窮地を救ったのはドレビンだった。装甲車でヘリポートに乗りつけ、ヘリの真下に停車したドレビン。すでに上昇を始めているヘリから、ナオミは意を決して装甲車に飛び移る。「スネーク、乗るか!?」ドレビンは冗談めかしてスネークを促す。こうしてナオミの救出に成功したスネーク達は脱出するための軍用ヘリが待つ麓の街に向け、逃走を開始した。







BATTLE

# ドレビンの装甲車で脱出

## S T O R Y

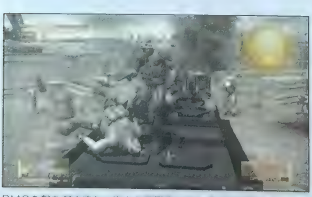
ドレビンの助けにより、ナオミの救出を果たしたスネーク。彼らはドレビンの装甲車に乗って脱出を試みるが、PMCの兵器、そして実験により正気を失った兵士達が襲いかかる。スネークは突破口を開くため、装甲車の上に立ち武器を取った。

| | |
|---|---|
| 南米：邸宅 SOUTH AMERICA : VISTA MANSION | ドレビンの駆る装甲車は、ナオミの研究室があった邸宅に突入する。邸宅の正面では、PMCのパワードスーツ兵が攻撃してくる。 ➡このエリアの攻略は2を参照 |
| 南米：捕虜収容施設 SOUTH AMERICA : CONFINEMENT FACILITY | 邸宅を突破した装甲車は、捕虜収容施設の横を通過する。そこへ多数の月光が飛来し、装甲車に体当たりを仕掛けてくる。 ➡このエリアの攻略は3を参照 |
| 南米：送電施設 SOUTH AMERICA : POWER STATION | 送電施設前で、PMCの装甲車から攻撃を受ける。スネーク達は封鎖されたゲートを破壊し、突破を図る。 ➡このエリアの攻略は4を参照 |
| 南米：高地森林部・幹線道路 SOUTH AMERICA : HIGH WOODLANDS HIGHWAY | トンネルを抜けたスネーク達は、再び月光と装甲車の追撃を受ける。ドレビンはPMCの装甲車を崖下に突き落とし、逃走を続ける。 ➡このエリアの攻略は5を参照 |

## 1 機銃を連射して進路を拓く

装甲車の機銃を撃ちまくり、脱出を図る。△ボタンで銃座に座り、右スティックで照準、R1ボタンで射撃だ。スネークのLIFEだけでなく、装甲車のLIFEがゼロになってもゲームオーバーなので、敵の攻撃を受ける前に素早く倒していこう。なお、この場面では通常の武器も全て弾数無制限になるが、機銃を使った方が効果的だ。

正気を失ったPMCの兵士達は感覚が麻痺しており、小火器では効果が薄い。装甲車に設置された大口径の機銃を使おう。



PMCを撃ち漏らすと、次々と装甲車の上に這い上がってくる。△ボタンでいったん機銃から離れ、CQCの直投げで気絶させよう。

装甲車の端にいると、PMCに足をつかまれることがある。引きずり落とされると即死なので、左スティックを素早く動かして脱出。

## 2 パワードスーツを倒せ

ナオミの研究施設があった邸宅。敷地内では、PMCの兵士とパワードスーツが行く手を阻む。パワードスーツを全滅させれば先に進めるので、これらを優先して攻撃するといいだろう。また、敷地内には多数のドラム缶があるので、機銃で撃って爆発させ、敵を巻き込むのも有効だ。

パワードスーツは門の向こうから出現し、装甲車に向けてミサイルを撃ってくる。機銃を連射して、素早く倒そう。

## 3 月光の頭部を狙い撃て

捕虜収容施設では、月光の大群が待ち構えている。月光の体当たりを受けると装甲車のLIFEが減ってしまうので、接近される前に倒すこと。弱点の頭部を狙って機銃を連射すれば、すぐに倒せるはずだ。または、月光の脚を撃って転倒させ、接近を防いでから、頭部を狙ってもいい。

月光は、ジャンプして装甲車の背後に回り込むこともある。体当たりを受けると大ダメージなので、近いものから倒していこう。

## 4 ゲートを破壊せよ

送電施設では、周囲のPMCを排除しつつ、進路をふさぐゲートを突破しなければならない。機銃でゲートを集中攻撃して破壊しよう。ゲートは左右2枚になっているので、両方とも破壊する必要がある。途中、PMCの装甲車が突っ込んできても、ゲートが完全に壊れるまで撃ち続けよう。

PMCに気を付けながら、ゲートを集中攻撃。弾数無制限なのを利用して、ジャベリンなどの強力な武器を使ってもいい。

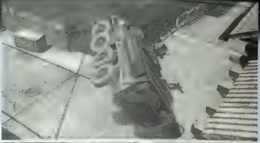
## 5 月光を振り切れ

送電施設のゲートを突破すると、高地森林部・幹線道路に出る。この先PMCの兵士は現れず、追撃の月光と装甲車を振り切って、ひたすら疾走する。PMCの装甲車が崖下に落ちたら、あとは追いすがる月光を機銃で撃ちまくろう。ここを突破すれば、脱出地点は目の前だ。

全力疾走する装甲車を、月光の群れが追いかけてくる。体当たりを受けないように、月光の頭部を機銃で狙い撃とう。

# 雷電の再来
## ～巡り合うもうひとつの宿命～

南米：市場
SOUTH AMERICA : MARKETPLACE



## 市街地への到達

PMC部隊の追撃をかわしつつ山岳地帯を抜けて疾走を続け、スネーク達の乗る装甲車は市街地へと入っていった。しかし、軍用ヘリとの合流予定地点目前までたどり着いたところで月光部隊の襲撃を受け、その反動で装甲車は横転してしまう。車内から脱出したスネーク達が見たものは、彼らの姿を求めて徘徊する月光部隊の姿だった。このままでは発見されるのも時間の問題と思われたその時、スネークは建物の上に立ち、月光を見つめる男の姿をとらえる。サイボーグのような姿に変わってはいたが、それはかつてビッグ・シェル占拠事件で行動を共にした雷電の姿だった。

## 雷電の支援

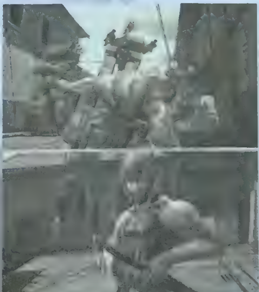
雷電は手にした刀でスネーク達に退路を指し示すと、そのまま路上へと身を躍らせ、月光の群れの前に立ちふさがる。一斉に襲いかかる月光を次々と斬り伏せていく雷電。その俊敏な動作と力強さは、人間の能力をはるかに凌駕していた。脚部を一刀両断にされ、レドームを破壊され、次々に動作不能に追い込まれる月光部隊。だが、いくら倒しても次々に新たな機体が投入されてくる。「スネーク、今度は俺が守る」自分に言い聞かせるようにそうつぶやくと、雷電は新たに現れた月光の一団に向け刀を構え直した。

# RAIDEN

## 雷電　CV：堀内 賢雄

全身を強化骨格に包んだサイボーグ戦士。愛国者達によるＳ３計画の実験台として、2009年のビッグ・シェル占拠事件で被験体として利用され、スネークやヴァンプ、ロシア私兵部隊のオルガ・ゴルルコビッチらと出逢う。事件を裏で操っていた愛国者達の存在を知り、人質となっていたオルガの娘、サニーの救出に向かうが、その後行方をくらます。リベリアの内戦にチャイルド・ソルジャーとして参加していた過去を持つ。

## 軍用ヘリへ



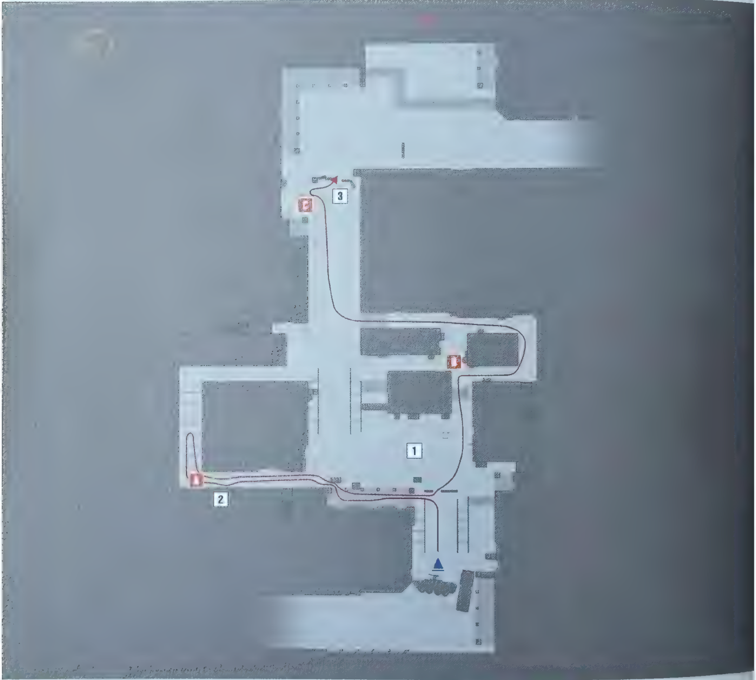
同じ頃に、オタコンの操縦する軍用ヘリは、スネーク達のすぐ近くまで接近していた。通信で近くの広場に着陸することを伝えられたスネークは雷電に背中を預け、脱出地点を目指すことを決意する。雷電の戦いを見守るドレビンをその場に残し、ナオミを先に逃がしたスネークは、後を追うように市街地を走りだした。

# ナオミと共に脱出ヘリへ

**S T O R Y**

市街地を通過するドレビンの装甲車は、月光の襲撃を受け横転してしまう。窮地に陥った彼らを救ったのは雷電だった。スネーク達を追って、市場を破壊しながら迫る月光の群れ。オタコンの脱出用ヘリは、市場中央の広場で待っている。スネークは雷電にその場を任せ、ナオミと共にヘリを目指す。

## 南米：市場　SOUTH AMERICA : MARKETPLACE

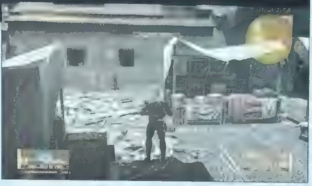



| WEAPON | PSS／M72A3／チャフグレネード／C4／Playboy |
|---|---|
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン®／ペンタゼミン／アーセナル湿布／♫Bon Dance |

※このマップでは、月光や市民の位置情報は状況により変化するため、掲載しておりません。

## 1 月光を無視して走れ

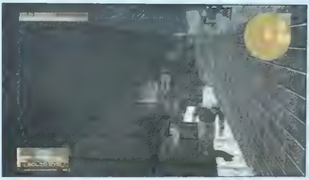
逃げ惑う市民をかき分け、オタコンの待つヘリへと急ぐ。月光は次々に現れるので、戦おうとせず、無視して走り抜けること。また、月光の近接攻撃に当たると大ダメージを受けてしまうので、念のためレーションなどの回復アイテムを選択しておき、自動回復できるようにしておくとよい。



月光のジャンプによって、市場の露店が次々と壊されていく。破壊された露店の中からアイテムが出現することもある。

## 2 左右の路地を通って月光を回避

最初、目的地に通じる中央通りと、右の路地Bは月光がふさいでいるので、安全な左の路地Aを目指そう。しかし、路地を途中まで進むと、曲がり角から月光が出現し、道をふさいでしまう。これは最初、路地Bにいた月光だ。すぐにスタート地点まで引き返し、月光のいなくなった路地Bを通って、中央通りへ向かおう。



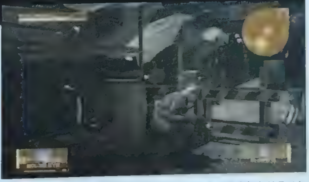
スタートしたら、左の壁沿いに進む。途中までは安全だが、逃げ惑う市民と共に月光が出現。急いでスタート地点まで引き返そう。

今度は右の壁に沿って、回り込むように進む。邪魔な月光がいなくなっているので、安全に中央通りまで行くことができる。

右の路地を抜けると、中央通りの露店は全て破壊され、アイテムが散乱している。入手しながら出口まで駆け抜けよう。

## 3 月光をチャフで撹乱

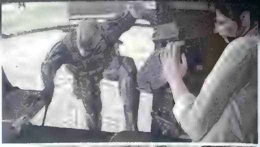
最後は出口を月光がふさいでおり、強引に抜けようとすると蹴り飛ばされてしまう。C地点に落ちているチャフグレネードを使って月光の動きを鈍らせれば、月光の脇をすり抜けて脱出できる。あるいは、マニュアル照準で月光の脚を狙い撃ち、月光が転んだスキに突破してもいい。

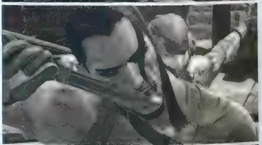
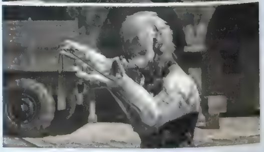


チャフグレネードを投げれば、月光の動きをある程度鈍らせることができる。入手したら、すぐその場で投げよう。

# 南米からの脱出
## ～傷だらけの再会～

南米：市場
SOUTH AMERICA : MARKETPLACE



## 軍用ヘリ発進

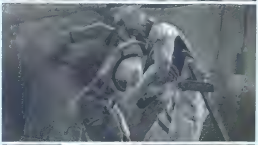
背後に月光が迫る中、ナオミとスネークは広場に待機していた軍用ヘリへとたどり着く。二人を乗せると、軍用ヘリはすぐさま発進した。それはまさに間一髪のタイミングだった。その時、眼下では雷電が月光のワイヤーに絡め取られ、窮地に陥っていた。上空からスネーク達が見守る中、雷電の前にヴァンプが姿を現す。ビッグ・シェル占拠事件で二度に渡り雷電と死闘を演じた、宿敵ともいえる相手の登場。ヴァンプは身動きの取れない雷電の身体に容赦なくナイフを突き立てていく。そのたびに白い液体を吹き出す雷電の身体。それは体内を巡る人工血液の色だった。

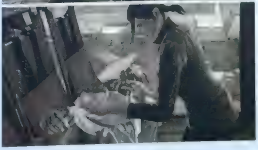
## 雷電VSヴァンプ

その時スネークの狙撃がワイヤーを正確に撃ち抜き、束縛から解かれた雷電は目の前のヴァンプと対峙する。不死身の肉体を持つヴァンプと、人工の肉体を持つ雷電の戦いは凄惨を極めた。ヴァンプが手にしたナイフで雷電の足を刺し貫けば、雷電はそのままの足でヴァンプの胸元を蹴り、足に残されたままのナイフでダメージを与えていく。果てしなく続くかと思われた一進一退の攻防は、やがてヴァンプが地に倒れ伏すことで一応の決着をみた。「お前、俺を殺してくれるかもな」そう雷電に言い残して――――。

## ナオミの告白

一方、ヴァンプとの戦いで雷電の負った傷も深刻なものだった。満身創痍の身体でなんとか軍用ヘリに飛び移った雷電はその場に崩れ落ちてしまう。眼下ではヴァンプが平然と起き上がり、誰かと電話しているのがうかがえた。「ヴァンプめ……あいつは不死身だ」かつてヴァンプに義妹エマを殺されたオタコンがつぶやく。「彼は不死身なんかじゃない。彼をあんな身体にしてしまったのは私なの」オタコンの言葉を遮ったのはナオミだった。ヴァンプが何度倒しても立ち上がるのは、体内のナノマシンが猛烈な勢いで損傷部位の修復を行っているためだと語るナオミ。そしてそのナノマシンの基礎を作ったのは彼女自身であり、ヴァンプが不死身なのは自分の責任なのだと告げた。





## 東欧へ

大量の人工血液を失い、苦痛にうめく雷電を診るナオミ。その脳裏に、サイボーグ忍者として改造を受けた義兄、グレイ・フォックスの姿がよぎる。スネークのかつての盟友でありまた、ザンジバーランドではスネーク自身によって倒されたグレイ・フォックス。本人の意思に関係なく蘇生させられ、度重なる実験により精神を破壊された彼と同じ機械の身体を持つ雷電に、ナオミはその姿を重ねていた。雷電を救うには血液を補充するしかないとナオミは語る。しかし通常の輸血では彼を救うことはできないため、失われた人工血液を補充するしか方法はなかった。雷電はスネークに「東欧に行き、ビッグママに会え」とだけ伝え、意識を失う――。東欧の小規模なレジスタンスグループを率いる、ビッグママと呼ばれる女性。彼女は“ある物”の捜索を条件に、雷電にサニーの居場所を教えてくれたのだという。今は彼女のもとにある、その“ある物”とは――ビッグボスの遺体であった。

NEXT ACT 3 第三の太陽

# ACT 3 THIRD SUN

第三の太陽

## サニー・サイド・アップ

スネーク達によって救出されたナオミは、ノーマッド機内で目玉焼きを作るサニーに寄り添い、料理のコツを教えようとした。最初は警戒していたサニーだが、サニーの口ずさんでいた元素記号をきっかけにして二人は打ち解ける。完成した目玉焼きを前に満足げに笑い合うその様子は、さながら仲のいい親子のようにも見えた。

| ブリーフィング中に入手できるアイテム |
| --- |
| アーセナル湿布／カメラ／♫新・ボクらの太陽 テーマ／バッテリー |

## ビッグボスの遺体

リキッドはビッグボスの遺体を求め東欧に渡ったとナオミは語る。正確に言えば、彼が求めているのはビッグボスの遺伝子コードと生体情報。それがSOPへ介入するための最後の鍵として必要だという。中東のテストではリキッドの遺伝子コードが使われ、南米ではスネークの血液から採り出したDNAコードと生体情報が使われたが、いずれも失敗した。それは意図的に造られたスネークとリキッドの遺伝子配列が、オリジナルのビッグボスとは100％一致しなかったためだという。

## リキッドの計画

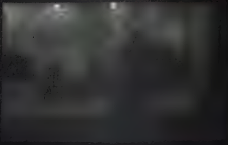
愛国者達のAIには高度な侵入検知技術(IDS)が使われており、特定の遺伝子コードでしかホストの命令が正常に動作しない。さらにもし、ある遺伝子コードに不正侵入の疑いがある場合、ブラックリストに登録され二度とアクセスは不可能になるとナオミは説明する。つまり、過去2回の実験はブラックリスト入りを承知で、スネーク達の遺伝子コードを代用として使ったのだ。その実験も終わり、リキッドはビッグボスの遺体を奪って遺伝子コードと生体情報を手に入れ、完全なSOP掌握に乗り出そうとしていた。

## 雷電の人工血液

一方、失血のひどい雷電も状態は深刻だった。さらに旧世代の軍事用人工血液(ホワイトブラッド)を使用している雷電は定期的に血液の透析を行う必要があるが、ノーマッドにはその設備がなく、手の施しようがない。その時、意識を取り戻した雷電が、世界的なサイバネティックスの権威であるマッドナー博士なら治療可能だという。彼もまた東欧にいるらしい。ビッグボスの遺体は東欧のレジスタンスが保有しているらしく好都合だ。そのレジスタンスのリーダー、通称・ビッグママに会うためスネーク達は東欧へ飛んだ。

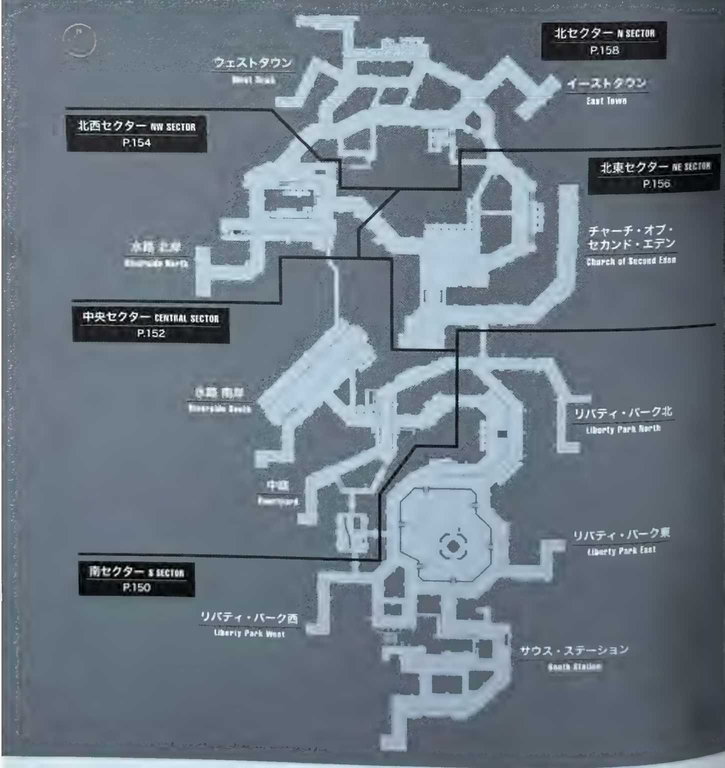
# レジスタンス尾行

## S T O R Y



ビッグママが持っているというビッグボスの遺体を求めて、東欧へと潜入したスネーク。現地ではリキッドの支配下にあるPMCが、レジスタンス狩りを行っていた。ビッグママの率いるレジスタンスグループも追い詰められ、アジトに潜伏している。そこでスネークはビッグママに接触するため、レジスタンスの尾行を開始する。

## 東欧：ミッドタウン（全体マップ） EASTERN EUROPE : MIDTOWN



## 1 レジスタンスに気付かれないように尾行

ビッグママのアジトを探すため、レジスタンスを尾行する。レジスタンスを見失ったり、気付かれて逃げられてしまったときは、アイテムの無線傍受機を使って位置を探ろう。また、レジスタンスが死亡したり、PMCに検問所の外まで連行されてしまうと、尾行は失敗となる。この場合は、別のレジスタンスを探して再度尾行すること。

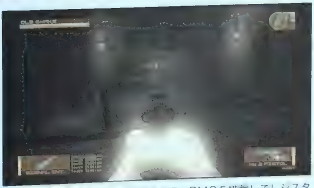
レジスタンスは口笛を吹いているのが特徴。スネークに気付くと逃げてしまうので、その場合は仕切り直し、移動再開するのを待とう。

無線傍受機を使用してしばらくすると、PMCの無線を傍受。画面左下とマップに、レジスタンスの大まかな居場所が表示される。

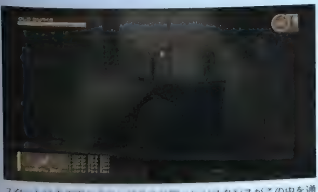
レジスタンスがPMCに発見され、検問所の外まで連行されると尾行は失敗。その前にPMCを排除して、レジスタンスを助けよう。

## 2 アジトまでのルートは変化する

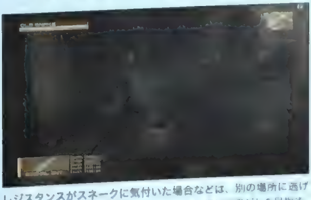
レジスタンスは5つのセクターに分かれた市街地を南セクターから出発し、アジト目指して進んでいく。レジスタンスの進行ルートはスネークやPMCの行動など、様々な条件によって変化し、一通りではない。ただし、アジトまでの大まかなルートは、公園を通るルートと、公園を通らず水路を通るルートの2つに分けられる。



PMCが邪魔で進めないレジスタンス。PMCを排除してレジスタンスを助けるか、放っておくかで、進行ルートが変化する。



スタート地点の南セクターにある公園。レジスタンスがこの中を通らなかった場合は、水路を通ってアジトへ向かう。



レジスタンスがスネークに気付いた場合などは、別の場所に逃げてしまう。しばらくすると、再びルートに復帰してアジトを目指す。

# レジスタンス尾行

東欧：ミッドタウン・南セクター　EASTERN EUROPE : MIDTOWN S SECTOR

| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／Mk17／白燐グレネード／Playboy |
| ITEM | レーション／リゲイン。／アーセナル湿布／段ボール／♫Test Subjects Duality |

※マップに表示しているPMC兵の位置は、初期配置です。

## 1 レジスタンス尾行開始

スタート地点は、南セクターの駅前。少し進むと、口笛を吹きながらレジスタンスが現れる。距離を保ち、遮蔽物に身を隠しながら尾行しよう。レジスタンスの位置は、ソリッド・アイのベースラインマップで確認。より慎重に進むなら、一般市民服を脱ぎ、オクトカムでカムフラ率を高めよう。

曲がり角では、空き缶を蹴って音を立てないように注意。もし音でレジスタンスに気付かれてしまったら、すぐに身を隠すこと。

## 2 警備のPMCを排除

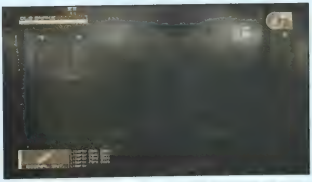
進路にPMCがいると、レジスタンスは立ち止まってしまう。スネークがPMCを排除してやれば、レジスタンスは先へ進むことができる。曲がり角の手前に隠れてMk.IIを操作し、電撃で気絶させるといい。なお、PMCを排除しないでいると、レジスタンスはあきらめて別のルートを進む。

A地点には、ホフクで潜り込めるダクトがある。ここを通り抜ければ、先回りしてPMCの後ろに回り込むこともできる。

## 3 レジスタンスが公園に入った場合

公園ルート
このルートの続きはP.157-E へ

レジスタンスがB地点の公園に入った場合、中央にある銅像の前で用を足した後、2人のPMCが邪魔で立ち往生してしまう。ここでスネークがPMCを排除しないでいると、レジスタンスはグレネードでドラム缶を爆破し、騒ぎを起こして逃走する。こうなると警戒フェイズは避けられず、通りでは車輌による巡回も開始される。



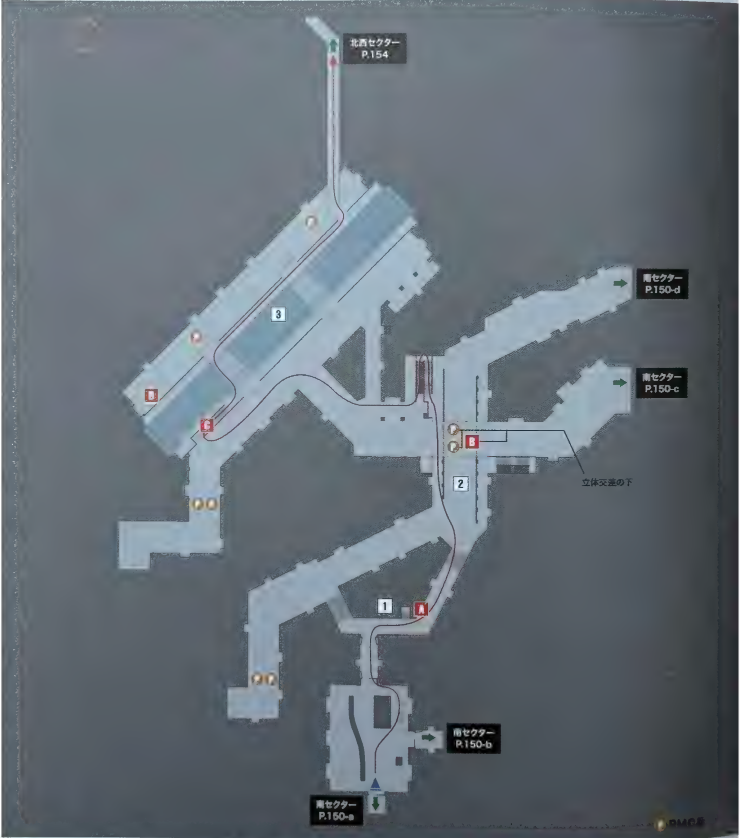
レジスタンスが突然引き返し、銅像の前で用を足し始める。オクトカムで銅像に擬態しよう。一般市民服では気付かれてしまう。

PMCを排除する場合はホフクで近づき、PMC2人を麻酔銃で狙い撃とう。向かって右のPMCを先に撃つと気付かれにくい。

巡回の車輌が近づいてきたら、ドラム缶や段ボールで身を隠そう。オクトカムでカムフラ率を高めておけば、ホフクでもやり過ごせる。

# レジスタンス尾行

## 東欧：ミッドタウン・中央セクター　EASTERN EUROPE : MIDTOWN CENTRAL SECTOR




| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／Mk17／FIM-92A／白燐グレネード／チャフグレネード |
| ITEM | レーション／ペンタゼミン |



※マップに表示しているPMC兵の位置は、初期配置です。

## 1 公園以外のルート

水路ルート

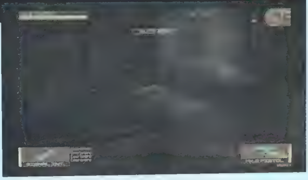
レジスタンスが公園に入らなかった場合、中央セクターの細い路地を進んでいく。ここにはPMCはいないが、レジスタンスがA地点の曲がり角を過ぎた辺りで、立ち止まって後ろを振り返る。前に出すぎていると、レジスタンスに発見されてしまうので、曲がり角の手前で立ち止まること。

レジスタンスと一定の距離を保って尾行。後ろを振り返ったら、前に向き直って歩きだすまで、曲がり角の手前に隠れていよう。

## 2 PMCの背後を通過

水路ルート

B地点では2人のPMCが警戒している。レジスタンスは段差の上を通り、PMCの背後をすり抜けていくので、同じルートで追いかけよう。ただし、ちょうどこの時、背後から巡回の車輌が走ってくるため、立って歩いていると発見されてしまう。しゃがみ歩きか、ホフクで慎重に進むこと。



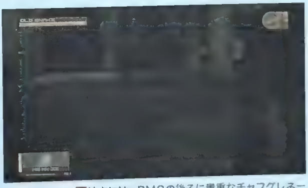
PMCに足音で気付かれないことはもちろん、車輌にも見つからないように進むこと。しゃがみ歩きかホフクでゆっくり進もう。

## 3 サーチライトを避けながら水路を進む

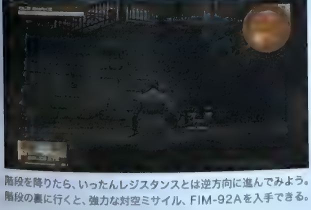
水路ルート

このルートの続きはP.155-1へ

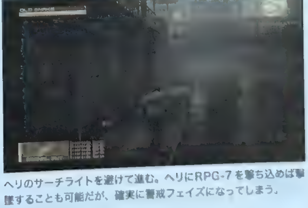
C地点では、レジスタンスを追って橋の下に下りる。ヘリ(カナード・ローター)のサーチライトを避けながら、水路の中を進もう。壁のくぼみに隠れたり、水中に潜るのも有効だ。また、橋の上のPMCに見られる可能性があるため、なるべく対岸を進んだ方がいい。レジスタンスはトンネルまで進むと一度振り返るので、移動を再開してからトンネルに入ろう。



橋の向こう側のD地点には、PMCの後ろに貴重なチャフグレネードがある。橋を渡らなくとも、Mk IIを使えば安全に入手可能だ。



階段を降りたら、いったんレジスタンスとは逆方向に進んでみよう。階段の裏に行くと、強力な対空ミサイル、FIM-92Aを入手できる。



ヘリのサーチライトを避けて進む。ヘリにRPG-7を撃ち込めば撃墜することも可能だが、確実に警戒フェイズになってしまう。

# レジスタンス尾行

## 東欧：ミッドタウン・北西セクター　EASTERN EUROPE : MIDTOWN NW SECTOR

| | |
|---|---|
| WEAPON | Mk17／グレネード／スタングレネード |
| ITEM | レーション／アーセナル湿布 |



※マップに表示しているPMC兵の位置は、初期配置です。

## 1 レジスタンスを追って橋の上へ

水路ルート

トンネルを抜けて北西セクターに入ると、レジスタンスは再び水路の中を進んでいく。ここも中央セクター同様、ヘリがサーチライトで照らしているので、サーチライトの動きを見極めて前進するか、水中に潜って進もう。レジスタンスはほとんど立ち止まらず、一気に橋の上まで移動してしまうので、見失わないように注意すること。

中央セクターよりもサーチライトの動きが激しい。スタート地点のトンネルは照らされないので、そこから動きをよく観察しよう。

サーチライトが通過するのを待って、素早く前進。橋の上にPMCはいないので、足音を立てても発見されることはない。

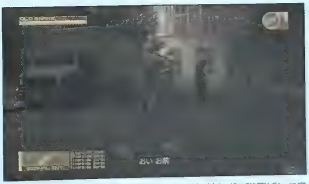
レジスタンスが階段を上った後、姿を見失ってしまうことが多い。橋を渡って北へ進めば、レジスタンスに追いつくことができる。

## 2 PMCの連行を阻止せよ

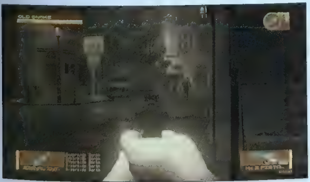
水路ルート

このルートの続きはP.157-2へ

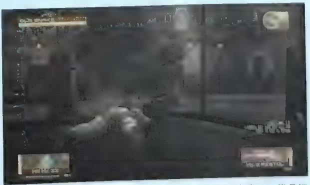
橋を渡った後のA地点とB地点では、それぞれ2人組のPMCが警備している。レジスタンスはPMCの背後をすり抜けようとするが、空き缶を蹴って気付かれ、拘束されてしまう。レジスタンスが検問所の外まで連行されると、尾行は失敗だ。その前に、麻酔銃やMk.IIを使ってPMC2人を排除し、レジスタンスを助けよう。




レジスタンスは地面に落ちている空き缶に気付かず、蹴飛ばして音を立ててしまう。連行される前に、PMCを排除する必要がある。



物陰に隠れて、PMC2人を麻酔銃で眠らせよう。階段の上は柵が邪魔で撃ちにくいので、少し離れた路上から狙うといい。



階段の上からMk.IIを操作し、PMCを気絶させてもよい。後ろにいるPMCから先に攻撃すれば、もう一方に気付かれにくい。

# レジスタンス尾行

## 東欧：ミッドタウン・北東セクター　EASTERN EUROPE : MIDTOWN NE SECTOR

| | |
|---|---|
| WEAPON | スモークグレネード |
| ITEM | レーション／即席ラーメン |



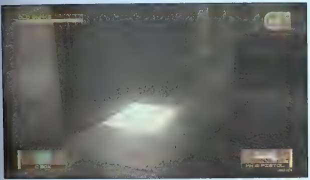
※マップに表示しているPMC兵の位置は、初期配置です。

## 1 南セクターから公園を通ってきた場合

公園ルート

南セクターから公園を通ってきた場合、A地点の教会前広場の南側に出る。広場はPMCとヘリによる厳重な警備が敷かれているが、南側にはPMCはいないので、レジスタンスの後を追うように進めば問題ない。B地点では、レジスタンスが空き缶を蹴ってPMCに拘束されてしまう。検問所まで連行される前に、PMCを排除しよう。

広場の南側にはPMCはいないので、レジスタンスの後について同じルートを進めば、まず発見されることはない。



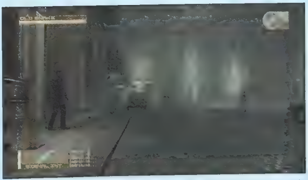
広場ではヘリのサーチライトに注意。ドラム缶や段ボールに隠れたまま動かなければ、サーチライトに照らされてもやり過ごせる。

レジスタンスはPMC2人の背後を通ろうとするが、空き缶を蹴って気付かれてしまう。車の陰から麻酔銃でPMCを狙い撃とう。

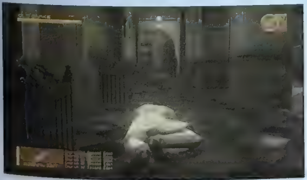
## 2 北西セクターから水路を通ってきた場合

水路ルート

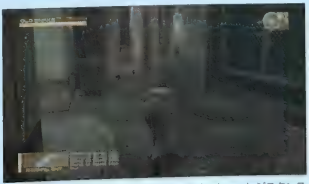
北西セクターから水路を通ってきた場合、A地点の教会前広場の北側に出る。こちら側はヘリによる警備に加え、PMCが4人並んでいる。レジスタンスと同じルートで壁に沿って進み、PMCの背後を通過しよう。しゃがみ歩きかホフクでゆっくり進めば、気付かれることはない。ヘリのサーチライトは、壁際までは届かないので安全だ。



広場の北側には4人のPMCがいる。レジスタンスの後について左手の壁沿いに進めば、PMCの背後を通ることができる。



音を立てずに慎重に進む。特に明るい場所ではカムフラ率が低下して見つかりやすくなってしまうので、オクトカムにするのもよい。



広場を抜けてしまえば、進路を阻むPMCはいない。レジスタンスに気付かれないように尾行を続けていけば、次のエリアへ進める。

# レジスタンス尾行

## 東欧：ミッドタウン・北東セクター　EASTERN EUROPE : MIDTOWN NE SECTOR

| | |
|---|---|
| WEAPON | スモークグレネード |
| ITEM | レーション／即席ラーメン |



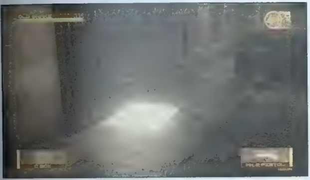
※マップに表示しているPMC兵の位置は、初期配置です。

## 1 南セクターから公園を通ってきた場合

公園ルート

南セクターから公園を通ってきた場合、A地点の教会前広場の南側に出る。広場はPMCとヘリによる厳重な警備が敷かれているが、南側にはPMCはいないので、レジスタンスの後を追うように進めば問題ない。B地点では、レジスタンスが空き缶を蹴ってPMCに拘束されてしまう。検問所まで連行される前に、PMCを排除しよう。

広場の南側にはPMCはいないので、レジスタンスの後について同じルートを進めば、まず発見されることはない。



広場ではヘリのサーチライトに注意。ドラム缶や段ボールに隠れたまま動かなければ、サーチライトに照らされてもやり過ごせる。

レジスタンスはPMC2人の背後を通ろうとするが、空き缶を蹴って気付かれてしまう。車の陰から麻酔銃でPMCを狙い撃とう。

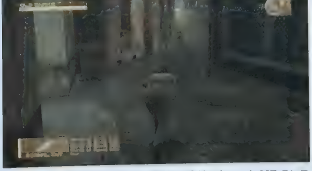
## 2 北西セクターから水路を通ってきた場合

水路ルート

北西セクターから水路を通ってきた場合、A地点の教会前広場の北側に出る。こちら側はヘリによる警備に加え、PMCが4人並んでいる。レジスタンスと同じルートで壁に沿って進み、PMCの背後を通過しよう。しゃがみ歩きかホフクでゆっくり進めば、気付かれることはない。ヘリのサーチライトは、壁際までは届かないので安全だ。

広場の北側には4人のPMCがいる。レジスタンスの後について左手の壁沿いに進めば、PMCの背後を通ることができる。

音を立てずに慎重に進む。特に明るい場所ではカムフラ率が低下して見つかりやすくなってしまうので、オクトカムにするのもよい。



広場を抜けてしまえば、進路を阻むPMCはいない。レジスタンスに気付かれないように尾行を続けていけば、次のエリアへ進める。

# レジスタンス尾行

## 東欧：ミッドタウン・北セクター　EASTERN EUROPE : MIDTOWN N SECTOR

| | |
|---|---|
| WEAPON | RPG-7／グレネード |
| ITEM | レーション／アーセナル湿布／♫On Alert |



※マップに表示しているPMC兵の位置は、初期配置です。

## 1 変装するレジスタンス

このエリアに入った途端、レジスタンスは路地に姿を消し、入れ替わりに口笛を吹きながらPMCが現れる。口笛で分かるように、これはレジスタンスが変装した姿なので、尾行を続けよう。口笛以外の特徴は武器を持っていないこと、ソリッド・アイで青く「Resistance」と表示されることだ。

PMCに変装したレジスタンスは、本物のPMCに紛れて進んでいく。特徴を把握し、見失わないように尾行を続けよう。

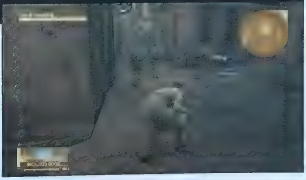
## 2 PMCの背後を抜ける

A地点の交差点では、ドラム缶のそばにPMCが2人立っている。今のレジスタンスはPMCに変装しているので、本物のPMCを避けることなく、正面から向かっていく。ここでスネークも同じルートを進むと見つかってしまうので、右手の路地Bを迂回し、PMC達の裏に回り込もう。

単純にレジスタンスの後を追っていくと、本物のPMCに発見されてしまう。遠回りをして、車の陰に隠れながら進むといい。

## 3 PMCの集団

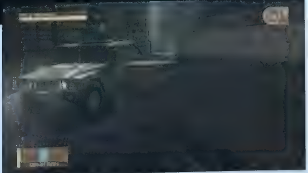
レジスタンスがC地点まで来ると、3人のPMCと合流し、4人でまとまって移動し始める。彼らが後ろを振り返ることはないので、静かに後をつけていこう。道が分かれるたびにPMCは1人ずつ減っていき、最後にはレジスタンスだけになる。本物のPMCと見間違えないように注意。



見た目が似ている4人の中で、レジスタンスを見失わないように尾行。武器を持たない、手ぶらのPMCがレジスタンスだ。

## 4 巡回の車輌に注意

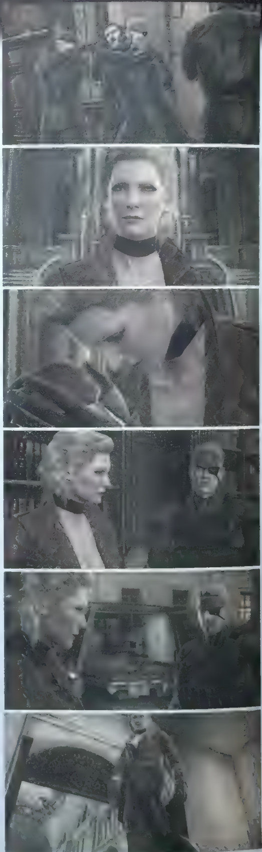
D地点付近に来ると、PMCの車輌が巡回している。車のエンジン音が聞こえたら、道路の脇に移動し、ドラム缶か段ボールに隠れてやり過ごそう。そのまま尾行を続けると、E地点の教会前で、レジスタンスがPMCの変装を解く。あとは通りの奥まで進めば、ビッグママのアジトへ潜入できる。



車輌は、ドラム缶や段ボールでやり過ごす。なお、巡回ルートの路上にクレイモアを設置しておけば、車輌を爆破することもできる。

# ビッグママと合流
## ～明かされる愛国者達の創設者～

東欧：教会中庭
EASTERN EUROPE : CHURCH COURTYARD



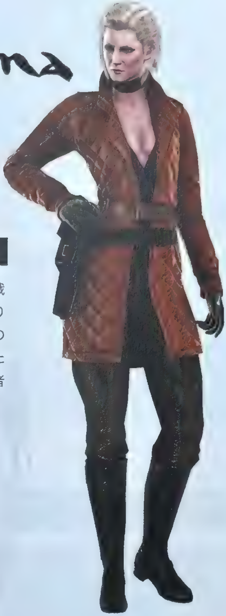
## ビッグママとの出会い

レジスタンスの尾行に成功したスネークは彼らのアジトに侵入する。そこでは、彼らがビッグママと呼び慕う女性が、すでにスネークを待っていた。「デイビッド……大きくなったわね」出会うなり本名で呼ばれたことに狼狽するスネークに、彼女は静かに続けた。スネークもリキッドも、自分がお腹を痛めて産んだ子供なのだ、と。ビッグボスの細胞核を日本人女性の卵子に移植したクローンである二人のスネーク（ソリッドとリキッド）。しかし、その誕生には代理母が必要だった。かつてEVAと呼ばれた彼女は、ロシアでビッグボスと行動を共にする中で彼を愛し、自ら志願して彼らの代理母となったのだという。

## 愛国者達の起源

スネーク達の誕生もビッグボスの蹶起も、全ては愛国者達の創設に端を発すると語るビッグママ。ビッグボスがソ連へ単独潜入した際に指揮官だったゼロは、作戦で得た「賢者の遺産」と呼ばれる莫大な資金を元に、愛国者達を創立したのだ。ビッグボスの師であり、アメリカのために自らの人生全てを投げうった伝説の英雄ザ・ボスの遺志を受け継ぐ組織として。当時のメンバーはゼロのほか、ビッグボス、シギント、パラメディック、そしてスパイとして密かに活動していたオセロットの5名。そして今では、自分が最後の一人になってしまったと彼女は明かしたのだった。

# BIG Mama



## ビッグママ　CV. 夏木マリ

冷戦下の60年代、スネークイーター作戦にてKGBのエージェント、ＥＶＡを名乗りビッグボスと共闘した女性。実際には中国の人民解放軍総参謀部第二部のスパイだったがその後姿を消していた。現在は反愛国者達レジスタンス"失楽園の戦士"のリーダー。

## ビッグボスの身体

ザ・ボスの遺志を巡る解釈の相違からビッグボスはゼロに反旗を翻すも、二度のクーデターはいずれもソリッド・スネークによって阻止された。その後、ビッグボスの身体はゼロに回収され、ナノマシンによって意識を幽閉されたまま生かされていたという。そして今、その身体は雷電によって回収され、ビッグママのもとにあった。その時、PMCの無人偵察機にアジトが突き止められてしまう。スネーク達はビッグボスの身体を積んだバンと共に、運河からの逃走を図る。

NEXT BATTLE | ビッグママのバイクで脱出

BATTLE

# ビッグママのバイクで脱出

## S T O R Y

ビッグママとの接触に成功し、ビッグボスの遺体までたどり着いたスネーク。だが、PMCの無人偵察機によってアジトを突き止められ、周辺を包囲されてしまう。スネークはビッグママの運転するバイクの後ろに乗り込み、東欧現地からの脱出を図る。

| | |
|---|---|
| **東欧：教会中庭**<br>EASTERN EUROPE : CHURCH COURTYARD | レジスタンス達と共に、教会のアジトを脱出したスネークとビッグママ。行く手を阻む月光をかわし、運河の脱出ポイントを目指す。 ➡このエリアの攻略は②を参照 |
| **東欧：水路西岸**<br>EASTERN EUROPE : RIVERSIDE WEST | 川岸を走るスネーク達は、PMCの検問によって足止めされてしまう。ビッグママはバイクを空中高くジャンプさせ、検問突破を試みる。 ➡このエリアの攻略は③を参照 |
| **東欧：水路東岸**<br>EASTERN EUROPE : RIVERSIDE EAST | レジスタンスの護衛部隊は全滅し、囮のバンともはぐれてしまったスネーク達。そこへBB部隊のレイジング・レイブンが急襲する。 ➡このエリアの攻略は④を参照 |

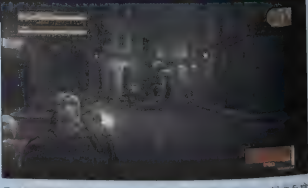
## 1 バイク上での戦闘

ビッグママのバイクに乗り、ビッグボスの遺体を乗せたバンと共に運河の脱出ポイントを目指す。ここで使用可能な武器は主にハンドガン、サブマシンガン、グレネードで、弾数は全て無限になる。連射の利くサブマシンガンを複数装備し、AUTO AIMで敵をロックオンして倒していこう。

バイク上ではマニュアル照準よりも、AUTO AIMの方が圧倒的に射撃精度が高い。武器は装填数の多いビゾンやP90などが有効。

## 2 レジスタンスを援護

教会中庭では、PMCと月光が登場する。ロックオンで次々と倒していき、レジスタンスを援護しよう。ドラム缶を撃てば、爆発で周囲の敵を巻き込むことができる。月光がレジスタンスのバイクに向かってくるところでは、マニュアル照準で月光の脚を狙って転倒させ、レジスタンスを助けよう。



月光を転倒させるときは、マニュアル照準で脚を狙おう。接近を食い止められないと、レジスタンスのバイクは踏み潰されてしまう。

## 3 PMCの検問を突破する

水路西岸では検問に行く手を阻まれ、一度Uターンする。そこでもPMCに回り込まれて停車するので、グレネードなども使って突破しよう。検問突破時、ジャンプ中は時間の進行が遅くなる。AUTO AIMでロックオンすれば、検問のPMCを全滅させることが可能だ。ただし、空中で弾切れになり、リロードしてしまわないように注意。

PMC兵のほかにヘイブン・トルーパーも現れる。バンの屋根に取り付いて攻撃を加える者もいるので、AUTO AIMで倒そう。

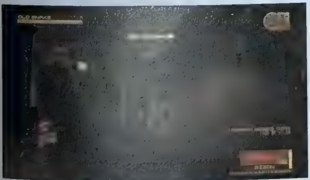
バイクが停車すると、向かって左の通りからPMCが次々に現れる。グレネードを投げ込めば、まとめて倒すことができる。

ジャンプ中はスローモーションになる。弾切れになってしまった場合はリロードするのではなく、すぐ別の武器に切り替えて撃とう。

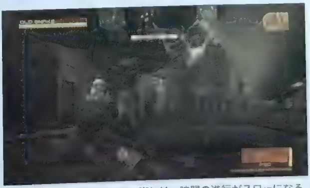
## 4 レイブンとスライダーの追撃をかわせ

水路東岸ではバンとはぐれ、空中からBB部隊のレイジング・レイブンと、無人兵器スライダーの猛攻を受ける。スライダーはAUTO AIMで連射すれば、次々に撃ち落とすことが可能だ。レイブンをこの場で仕留めることはできないが、レイブンのLIFEおよび気力に与えたダメージは、この後も残っている。攻撃の手を緩めないように。

鳥のような翼を持つ無人兵器スライダー。高速で飛行するが、AUTO AIMでサブマシンガンを連射すれば、撃墜できる。



BB部隊のレイジング・レイブン。スネークとレイブンのLIFEおよび気力ゲージの状態は、次のエリアにも引き継がれる。



横転する車の下をすり抜ける際には、時間の進行がスローになる。弾切れに注意しつつ、AUTO AIMでサブマシンガンを連射する。

BOSS

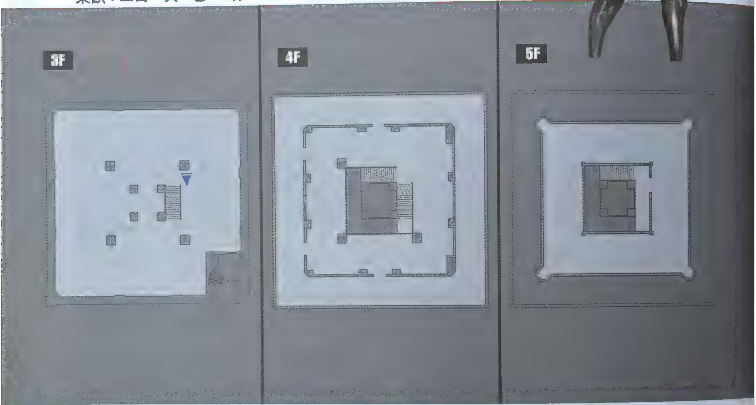
# レイジング・レイブン

## RAGING RAVEN

STORY

追手を振り切ったと思った矢先、レイジング・レイブンの放ったミサイルによってバンとバイクは吹き飛ばされてしまう。ビッグママは腹部に重傷を負い、バンも大破していた。スネークは、傷ついたビッグママを残し、レイブンを排除するため塔の上層へと向かう。

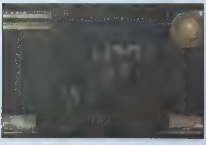
### 東欧：エコーズ・ビーコン　EASTERN EUROPE : ECHO'S BEACON




| | |
|---|---|
| WEAPON | なし |
| ITEM | レーション／♫The Essence of Vince |

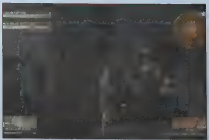
## レイジング・レイブンの主な攻撃パターン

### グレネードランチャー



空中に停滞し、グレネードを撃つ。ランチャーを構えたら、壁を盾にして回避。

### 滑空



壁を突き破り、直線的に体当たりしてくる。3階か4階でのみ仕掛けてくる攻撃。

### つかみ攻撃

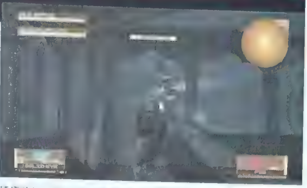
床に叩きつけたり、外に投げ捨てる。左スティックを素早く動かして脱出すること。



※1 このマップでは、スライダーとレイジング・レイブンの位置情報は状況により変化するため、掲載しておりません。

## 1 レイブンの性質

レイブンとの戦闘は、建物の3階から5階で行われる。レイブンは最初、スライダーと共に建物の周囲を旋回しながら、スネークを捜している。ベースラインマップ上で、一番気配が大きい点がレイブンだ。そして、スネークがスライダーのサーチライトに照らされると、一斉に攻撃を仕掛けてくる。



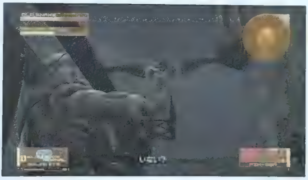
積極的にスライダーを破壊すると、レイブンがスネークを見失いやすくなる。AUTO AIMで連射すれば、容易に撃墜可能だ。

## 2 対空ミサイルFIM-92Aで迎撃

レイブンはスネークを発見すると、滞空しながらグレネードランチャーを撃ってくる。レイブンの動きが止まったところに、対空ミサイルのFIM-92A※2を撃ち込もう。翼でガードされることもあるが、翼を広げると同時に再度発射すれば、一方的に攻撃できる。FIM-92Aがない場合は、レイブンが建物内に入ってきたところを攻撃しよう。

レイブンにFIM-92Aを命中させたらすぐリロードし、翼のガードを解くと同時に再度攻撃。弾薬はドレビンショップで補給しておく。

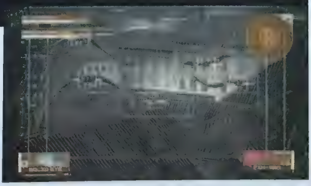
発見時に3階か4階にいると、レイブンが建物内に入ってくる。FIM-92Aがない場合、AUTO AIMでサブマシンガンなどを連射。



レイブンがスネークを見失っているときは攻撃してこない上、完全に無防備だ。FIM-92Aを撃ち込めば、大ダメージを与えられる。

## 3 回復中のレイブンを狙え

レイブンはオーバーヒートを起こすことがあり、その場合はスタングレネードを投げて逃げていく。こうなるとレーダーで位置は確認できなくなるが、遠くの屋根の上などに潜んで回復を図っている。すぐに最上階の5階へ上がって周囲を見渡し、レイブンを目視で見つけ出して攻撃を叩き込もう。

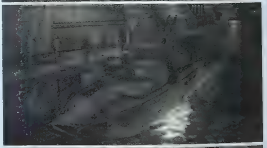


回復中のレイブンの周囲はスライダーが飛び回っているので、よく見れば発見できる。FIM-92AやRPG-7を撃ち込めば大ダメージ。

※2 FIM-92Aの取り方はP.116,122,152を参照してください。
※3 レイジング・ビューティの攻略法はP.131と同様です。

# ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
## ～リキッドによるSOP掌握～

東欧：ヴォルタ河
EASTERN EUROPE : VOLTA RIVER



### 運河への脱出

レイジング・レイブンを撃破したスネークに支えられたビッグママは、傷ついた身体を起こし、謝ることがあると告げる。実はスネーク達が護衛していた3台のバンは全て囮で、ビッグボスの身体は河川を使用して下流に向かっていた。そしてそれを運ぶメンバーから、無事を知らせる連絡が入ったという。スネーク達はPMCの目から逃れるため、地下水路を通って彼らとの合流を目指す。しかし、マンホールに下りていく彼らの姿は、PMCの無人偵察機によってすでに捕捉されていた。

### リキッドの待ち伏せ

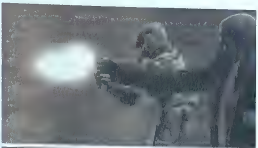
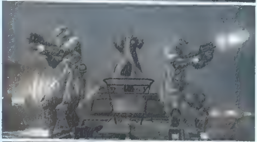
地下水路の出口。そこではリキッド、ヴァンプ、そしてノーマッドから姿を消したナオミが、二人を待っていた。スネーク達の動きは、全てナオミからリキッドに伝えられていたのだ。レジスタンスの脱出艇は破壊され、ビッグボスの遺体はリキッドの手に渡ってしまう。さらにリキッドは、かつてスネーク達が破壊したはずの「G.W」――愛国者達のAIのひとつ――を、すでに修復・掌握していた。愛国者達の間諜・オセロットの肉体を乗っ取ったリキッドにとって、セキュリティの通過は容易いことだったのである。そして今、G.Wとビッグボスの遺体を掌中に収めたリキッドは、愛国者達の中枢AI「J.D（ジョン・ドゥ）」を破壊し、愛国者達のネットワークを手に入れようとしていた。

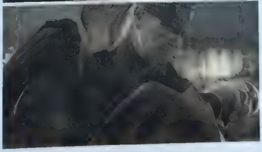
## 米軍の介入

「スネーク、見届けるがいい。我々の勝利を!」リキッドは待機していた哨戒艇に乗り込むと、そう言い残し発進した。消耗し切った今のスネークには、その様子をただ見守ることしかできない。だが哨戒艇が運河に出た時、大量の投光機が一斉に点灯し、リキッド達を照らし出す。それはメリル達ラットパトロールが率いる、米軍部隊の示威行動だった。川岸や橋の上には銃を構えた多数の米兵、水上には砲を向けた哨戒艇、上空のヘリからはスナイパーライフルがリキッド達を狙う。メリルが攻撃命令を下すのと、リキッドが軽く上げた片手を振り下ろすのは同時だった。

## 軍部掌握

攻撃命令が下っても、リキッド達を狙う銃口からは一発の銃弾も発射されなかった。銃だけではない。投光機は消え、船のエンジンは停止した。ヘリは制御を失い、次々と味方部隊の中に墜落していく。兵士達に動揺が広がる中、リキッドの哄笑だけが響いた。「システムはとうに頂いた。見よ、これがガンズ・オブ・ザ・パトリオットだ!」リキッドが軽く指をかざすと、それに呼応するかのように、米兵達が一斉に苦しみだす。完全に無抵抗となった兵士達に対する一斉射撃が始まり、米軍の大部隊はわずかなヘイブン・トルーパーにより壊滅した。「返してやれ。もう必要ない」ビッグボスの遺体を炎の中に投げ込み、去っていくリキッド。そして、遺体に駆け寄ったビッグママの身体も炎に包まれる。「光を消さなければ、陰は消えない。光がある限り、陰を消しても意味はない」最期の時を迎えたビッグママが、スネークに語りかける。「全てを正常に戻すには……光を消すこと。そして、その時……あなたは消える」



# ACT 4
# TWIN SUNS

双子の太陽

## シャドー・モセス

J.D（ジョン・ドゥ）が破壊されれば、愛国者達のシステムはリキッドの手に落ちる。だがJ.Dを破壊するために必要な核は、J.D自身が管理しているという矛盾を抱えていた。リキッドはこの現状を打破するため、ひとつの作戦を立案する。それはアラスカのシャドー・モセス島に放置されている、愛国者達の管理外にある核兵器を使用してJ.Dを破壊するというものだった。東欧でリキッド達の哨戒艇に潜入したMk.IIはこれらの情報をノーマッドに送り続けたが、直後に発見・破壊され、以後の通信は途絶えてしまう。

## 因縁の島

リキッドの動向をつかんだスネーク達は対応策の協議に入る。彼らが核を使いJ.Dの破壊を目論んでいるのは間違いないが、どうやって衛星軌道上にあるJ.Dまで核を打ち上げるつもりなのか。オタコンはひとつの可能性に気付く。あの島でスネークに破壊され、放置されたままになっているメタルギアREX。それに搭載されたレールガンを使うつもりではないかと。かつて、オタコンが開発したREXを巡り対決したスネークとリキッド。彼らの因縁の原点とも言える島には、いまだ戦いの火種がくすぶっていた。

## 雷の放つ光

マッドナー博士のもとへ向かい、血液の人工透析機を借りることができた雷電。意識を取り戻した彼は、サニーとオタコンの制止も聞かず、スネークに同行することを申し出る。しかしスネークはそれを押し留めた。未来もなく人々を照らす光になり得ない自分とは違い、雷電はまだ光を放つことができるのだと。5年前のビッグ・シェル占拠事件の後、婚約者ローズマリーとも別れ、孤独に戦い続けていた雷電。彼は再び眠りにつく瞬間まで、自分を一人にしないでくれと懇願するようにつぶやいていた。

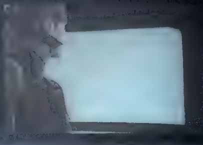
## 再びアラスカへ

そこへ、リキッドの動きを追っていた美玲(メイリン)から通信が入り、彼らが向かっているのはシャドー・モセス島に間違いないと話した。温暖化の影響で海岸線が上昇した島の住民はすべて退去。施設は9年前の事件以来放置されたままらしい。失われたMk.IIに代わる最後の機動端末・Mk.IIIを伴い、スネークは再びアラスカの地を目指す。

| ブリーフィング中に入手できるアイテム |
|---|
| リゲイン●／カメラ／♫ボクらの太陽DS テーマ／バッテリー |

# シャドー・モセス島事件

## S T O R Y



2005年、シャドー・モセス島にある核廃棄施設が、特殊部隊FOXHOUNDによって占拠された。元FOXHOUND隊員ソリッド・スネークは、テロリストの計画を阻止し、DARPA局長、アームズ・テック社社長の2名を救出するため、施設に単独潜入する——。今、オールド・スネークは過去の任務を振り返っていた……。

### ヘリポート HELIPORT

| | |
|---|---|
| WEAPON | スタングレネード／チャフグレネード |
| ITEM | レーション |

※1 この『MGS1』の回想で入手した武器・アイテムは、『MGS4』本編には反映されない。

※2 マップに表示しているゲノム兵の位置は、初期配置です。

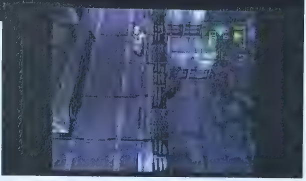
## 『MGS1』の操作方法

左スティック／方向キー—移動
△ボタン—主観モード
□ボタン—武器の使用/投げ、首絞め
×ボタン—ホフク
○ボタン—パンチ／キック

L1 ボタン—装備品のクイックチェンジ
L2 ボタン—装備品の装備
R1 ボタン—武器のクイックチェンジ
R2 ボタン—武器の装備
STARTボタン—ポーズ

## 1 ダクトから潜入せよ

2005年、シャドー・モセス島のヘリポート。A地点のダクトか、2階にあるB地点のダクトから、施設内に潜入することが目的だ。北へ進むには、中央のサーチライトをすり抜けるか、敵兵に注意しながら東側を回り込もう。壁の上に設置された監視カメラは、壁に張り付いて進めば見つからない。



画面右上のソリトンレーダーで、敵兵の位置や視界を確認できる。足音で気付かれることはないので、背後を素早く通過しよう。

## 2 9年前の回想

実はこれは全て、スネークが見ている夢である。ただしシャドー・モセス島は、現実の世界でこれから向かう場所となる。当時の状況を思い出すために、ヘリポート内を一通り歩き回っておくのもいいだろう。特にアイテムや監視カメラなどの位置を確認しておくと、後で役に立つかもしれない。

壁の上に設置された監視カメラ。この光景から9年が経過した現在、シャドー・モセス島の警備はどうなっているのだろうか。

## 3 あくまで夢の出来事

この『MGS1』は、あくまでもスネークが見ている夢の中での出来事なので、ここで入手したアイテムや、敵に発見された回数などが、本編に影響することはない。ゲームオーバーになった場合は、「CONTINUE」を選択すればやり直せるが、「EXIT」を選択した場合、その場で『MGS4』本編に戻る。

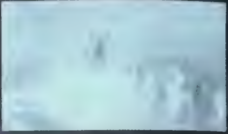
ヘリポート中央にはチャフグレネードが置かれている。ここで入手しても本編に持ち帰ることはできないが、その場所を覚えておこう。

NEXT MISSION | 核廃棄施設へ潜入

# 核廃棄施設へ潜入

## S T O R Y

メタルギアMk.IIの映像から、リキッドの計画が明らかになる。アラスカ、シャドー・モセス島の核廃棄施設で眠るメタルギアREX。リキッドの狙いは、REXのレールガンを利用して核弾頭を発射し、J.Dを破壊することだった。スネークはリキッドを阻止するため、シャドー・モセス島の核廃棄施設深部へと向かう。



### シャドー・モセス：雪原　SHADOW MOSES : SNOWFIELD

| | |
|---|---|
| WEAPON | なし |
| ITEM | 即席ラーメン／リゲイン。 |



※マップに表示している月光の位置は、初期配置です。

## 1 暗視モードで雪中の視界を確保

シャドー・モセス島の核廃棄施設を目指して潜入を開始したスネーク。まずは西のヘリポートへ向かうことになるが、吹雪の影響で極端に視界が悪い。ソリッド・アイを暗視モードに切り替え、視界を確保しよう。また、寒さでストレスが少しずつ上昇してしまうが、段ボールかドラム缶をかぶればストレスを低減することができる。

強い吹雪のために、目の前もほとんど見えない。バッテリーの残量に注意しながら、ソリッド・アイを暗視モードにして進もう。

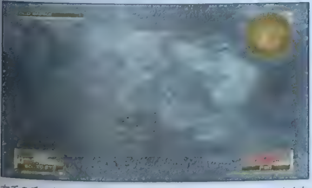
スタート地点の崖沿いには、各種弾薬が置かれている。ソリッド・アイで位置を確認し、一通り回収してから先へ進むといいだろう。

吹雪で視界が悪いため、先へ進む道を見失いやすい。こまめにポーズメニューを開き、マップで目的地を確認しながら移動しよう。

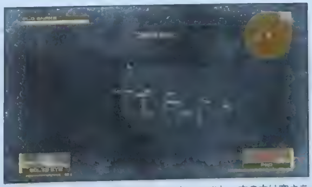
## 2 丘に上がって月光をやり過ごす

西に向かって進んでいくと、月光が1体巡回している。鉢合わせしないように、A地点の坂を上り、右手の丘の上を進もう。丘の下に降りたら、B地点の穴にホフクで潜り込む。穴の中では月光をやり過ごせる上、即席ラーメンなどのアイテムを入手可能だ。なお、ここのように寒い場所では、即席ラーメンの気力回復効果が増大する。

ソリッド・アイを装備していれば、正面を歩いている月光の姿が確認できるはず。月光を避けて、右手の坂道を上ろう。



右手の丘の上を突き当たりまで進んだら、下に滑り降りる。すぐ右の崖に抜け穴があるので、ホフクで潜り込もう。



穴に入れば、月光に発見されることはない。また、穴の中は寒さをしのげるため、上昇していたストレス値も下げることができる。

# 核廃棄施設へ潜入

シャドー・モセス：ヘリポート SHADOW MOSES : HELIPORT
シャドー・モセス：戦車格納庫 SHADOW MOSES : TANK HANGAR
シャドー・モセス：渓谷 SHADOW MOSES : CANYON

| WEAPON | Mk.23／スタングレネード／チャフグレネード／サプレッサー(Mk.23専用)／※1サプレッサー(M4カスタム専用) |
|---|---|
| ITEM | レーション／即席ラーメン／アーセナル湿布／♫WARHEAD STORAGE／♫flowing destiny／※1♫Beyond the Bounds |

※1 C 地点の室内にあり、扉は後のエリアで開く(➡P 181)。



※2 マップに表示している月光と仔月光の位置は、初期配置です。

## 1 追憶のヘリポート

ヘリポートに敵の姿はない。先を急ぐなら正面の扉か1階ダクト、アイテムを回収するなら2階ダクトを通って、戦車格納庫へ潜入しよう。なお、中央のA地点にあるチャフグレネードは必ず入手しておくこと。また、B地点のトラックの下にあるMk.23は、この場所でのみ入手できる武器だ。

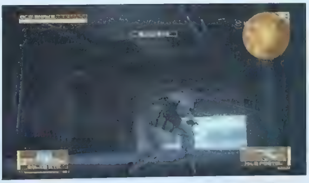
昇降機の前やヘリポートの中央、ダクト内などでは、9年前の会話が脳裏をよぎる。最後まで聞けば、ボーナスDPを獲得できる。

## 2 仔月光はチャフグレネードで突破

戦車格納庫は無人兵器の仔月光が警備している。仔月光が発射するレーザーレーダーに触れると危険フェイズになり、多数の増援と共に攻撃してくる。近くで音を立てたりした場合も気付かれてしまうので厄介だ。チャフグレネードを投げれば、仔月光を完全に無力化することができるので、そのスキに1階北側の扉から渓谷へ抜けてしまおう。

仔月光の視界はレーザーレーダーのみ。仔月光が移動中はレーザーを出さないので、音を立てない限り気付かれることはない。

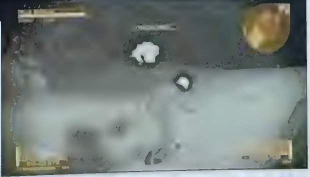
部屋の中には、眠ったように動かない仔月光がいる。近くで物音を立てると動きだすので、姿勢を低くして静かに通り過ぎること。



監視カメラのように、壁に張り付いてレーザーレーダーを張っている仔月光もいる。レーザーの動きをよく見て、下をくぐり抜けよう。

## 3 雪に潜む月光に注意

戦車格納庫を抜けると渓谷に出る。ここには左右に2体の月光が潜んでおり、ソリッド・アイを暗視モードに切り替えれば確認しやすい。一見動力が死んでいるようだが、近づくと急に動きだすため、2体の月光のちょうど真ん中を通過しよう。北の扉をホフクでくぐり抜ければ、核弾頭保存棟だ。



暗視モードで月光の位置を確認し、近づかないように進む。もし月光が動きだした場合は、すぐに北の扉まで走り抜けよう。

# 核廃棄施設へ潜入

シャドー・モセス：核弾頭保存棟1階　SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG 1F
シャドー・モセス：核弾頭保存棟地下2階　SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG B2

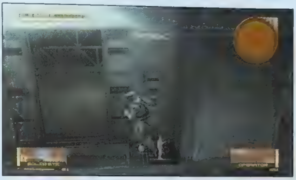
| | |
|---|---|
| WEAPON | M72A3／FIM-92A／クレイモア |
| ITEM | レーション／段ボール／♫Metal Gear 20 Years History (Part 2) |

## 1 エレベータでオタコンの研究室へ

核弾頭保存棟内に敵の姿はない。オタコンから、北の扉へ向かうように指示されるが、扉はロックされていて開かない。ロックを解除するため、オタコンが以前いた研究室で、数字５桁のパスワードを入力することになる。この会話の後、オタコンが補助動力装置でエレベータを稼働させてくれるので、地下２階の研究室へ向かおう。

ソリッド・アイを暗視モードに切り替えると、何者かがこの場所を通ったことを示す2人分の足跡を確認できる。

A地点のトラックの荷台の奥には、FIM-92Aが置かれている。荷物の陰になって外からは見えないので、取り逃さないように。

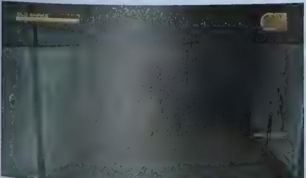


エレベータはキャットウォークの上にある。エレベータに乗るには、操作パネルの前で△ボタンを押し、B2を選択すればよい。

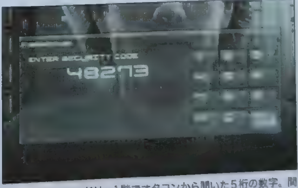
## 2 オタコンの研究室でパスワードを入力

地下２階にも人の気配はない。アイテムを回収しながら、北東にあるオタコンの研究室を目指す。研究室ではオタコンからパスワードの入力を頼まれるので、思い出して入力しよう。もしも間違えても、気力は減少してしまうが、パスワードを思い出したオタコンが代わりに入力してくれる。これでロックは解除できたので、１階へ戻ろう。

地下２階に降りると、中央の廊下を進むよう指示される。右の部屋に寄り道すると、9年前にスネークが破壊した配電盤がある。



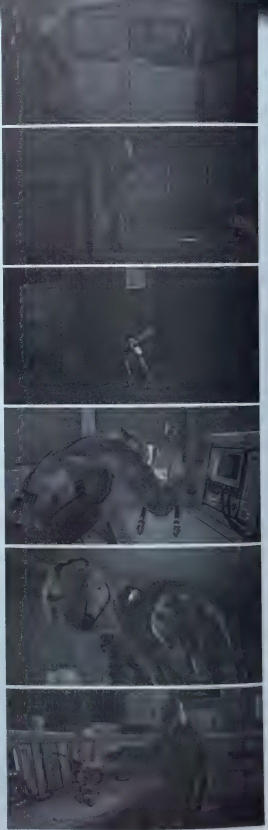
9年前、サイボーグ忍者=グレイ・フォックスがゲノム兵達を虐殺した廊下。通過しようとすると、彼の声が脳裏に蘇る。




入力するパスワードは、1階でオタコンから聞いた5桁の数字。間違えても気力が減少するだけだが、老雄の威厳を見せたい。

# オタコンの研究室にて
## ～ナオミとヴァンプの行方～

シャドー・モセス：核弾頭保存棟地下2階
SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG B2



### シャドー・モセス島事件の追憶

核弾頭保存棟の地下に放置された、オタコンのかつての研究室。そこはスネークとオタコンが初めて出会った場所でもあった。リキッド率いるFOXHOUNDが一斉蜂起し、シャドー・モセス島に建てられた核廃棄施設を占拠。しかし、施設の実態は新型の核搭載二足歩行戦車メタルギアREXの開発実験施設であり、オタコンはその開発チーフだった。オタコンがMk.IIIを操作してセキュリティの起動を行っている間、二人はこの島での出来事に思いを馳せた。

### ナオミの過去

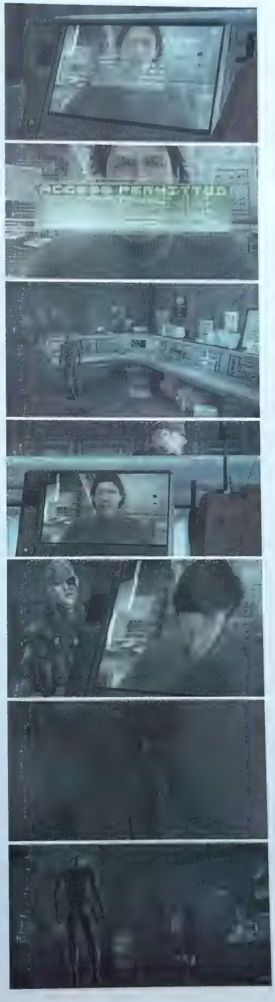
セキュリティの起動に成功したオタコンは、監視カメラの記録にヴァンプとナオミが映っているのを発見した。スネークが初めてこの部屋を訪れたとき、謎のサイボーグ忍者に襲われていたオタコン。後にスネークは、そのサイボーグ忍者こそがグレイ・フォックスであることを知る。そして彼が、孤児であったナオミを保護しながら養っていた、フランク・イェーガーであることも。義兄を奪われた恨みを晴らすため、ナオミがスネークに注入したものこそがFOXDIEであった。それはいまだスネークの体内に残り、今度は彼を大量殺戮兵器と化そうとしている。ナオミは今でも、スネークを兄の仇としてしか認識していなかったのだろうか……？

## 二人の向かった先

映像を解析した結果、ヴァンプ達はメタルギアREXの格納庫に向かっていることが判明する。そこはかつてグレイ・フォックスが、スネークを助けるためにリキッドと対決し、命を落とした場所。そして彼が息絶える直前、ナオミの両親を殺したのは自分だと、スネークに真実を告げた場所。ナオミが今向かっているのは、皮肉にもそんな場所だった。彼らが愛国者達のAIに侵入する鍵として、ビッグボスのクローンであるスネークの遺伝子情報を必要としただけなら、南米での診察で行った採血で十分だった。それにも関わらず、なぜナオミはスネーク達に近づき、ノーマッドを抜け出してリキッドのもとに戻ったのか。スネークとオタコンには、彼女の本当の意思は見えないままであった。

## REX格納庫へ

オタコンがセキュリティを解除したことにより、閉ざされていた1階の扉も開けることができるようになった。「カードキーをいちいち翳していた時代が懐かしい」シャドー・モセス島事件当時を思い出して語るスネークに、オタコンは静かに答える。「あれから9年。過去の技術（テクノロジー）も、現在の技術（テクニック）で再解釈すればいいんだ。年を重ねるのも悪いことばかりじゃない」二人は様々な思いを胸に研究室を後にする。

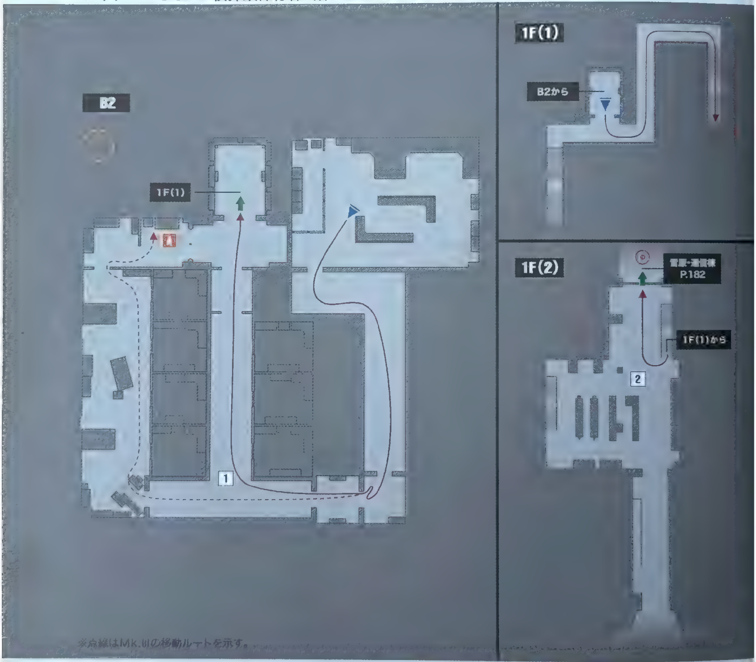


# REX格納庫へ潜入

## S T O R Y

核廃棄施設へ潜入したスネークは、オタコンの旧研究室で新たな情報を入手する。セキュリティのアクセス履歴には、数時間前ナオミとヴァンプの二人がREXの格納庫へ向かう映像が残されていた。オタコンによって扉のロックが解除されたことを確認し、スネークは二人を追って、REXが格納されている地下基地へ急ぐ。

## シャドー・モセス：核弾頭保存棟地下2階 SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG B2
## シャドー・モセス：核弾頭保存棟1階 SHADOW MOSES : NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG 1F

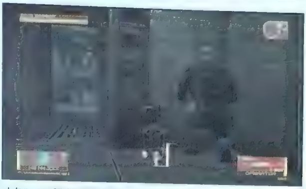



※点線はMk.IIIの移動ルートを示す。

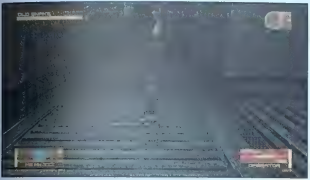
| | |
|---|---|
| WEAPON | M72A3／FIM-92A／クレイモア／Playboy |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン。／アーセナル湿布／段ボール／♫Metal Gear 20 Years History (Part 2) |

## 1 床に電流を流し月光を撃破

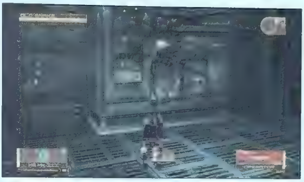
1階へ戻ろうとすると、廊下の天井を突き破って月光が出現する。この月光を倒さない限り、エレベータに乗ることはできない。通常の武器を使って倒すことも可能だが、ここではより賢明な方法がある。Mk.Ⅲを A 地点まで移動させ、配電盤の前で△ボタンを押そう。床に電流が流れて月光を撃破でき、ボーナス5000DPが加算される。



オタコンの研究室を出てエレベータまで戻ろうとすると、突然月光が現れる。すぐに近くの物陰に隠れ、Mk.Ⅲを呼び出そう。



しばらく待っていると、月光が向きを変え、中央の廊下をエレベータの方へ歩いていく。月光の背後を通って、西側へ回り込もう。

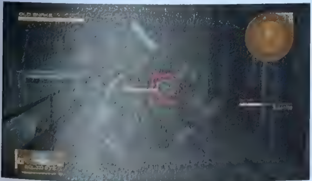


配電盤の前で△ボタンを押せば、電流で月光を撃破できる。なお、スネークが電流床の上にいるとダメージを受けてしまうので注意。

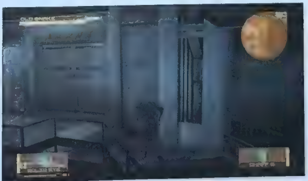
## 2 月光からMk.Ⅲを守れ

1階に戻ったら北の扉へ向かおう。オタコンがMk.Ⅲでロックの解除を始めるが、解除が終わる前にエレベータからアクティブ防御システム搭載型月光が現れる。解除が終わるまでの3分間、物陰から月光を攻撃して注意を引き付け、Mk.Ⅲが襲われないように時間を稼ごう。なお、月光を倒してしまえば、その時点で扉は開く。

この月光はRPG-7などを防ぐアクティブ防御システムを搭載している。頭部のアンテナを破壊すれば、RPG-7などで破壊できる。



麻酔銃で月光の脚を撃ち、転倒させてもいい。月光が転倒しているときなら、頭頂部の弱点(長方形の部分)も容易に狙える。



扉のロックを解除した後は、戦車格納庫2階 C 地点の扉(➡P.174)も開く。引き返して、室内のアイテムを回収してもよい。

BOSS

# クライング・ウルフ

## CRYING WOLF

S T O R Y

スネークはオタコンの導きによって、通信棟のある雪原に足を踏み入れる。だが、施設の深部へと向かうスネークの前に、BB部隊のクライング・ウルフが現れた。強力なレールガンを構えたウルフは、護衛のヘイブン・トルーパーと共にスネークを追い詰める。

シャドー・モセス：雪原・通信棟　SHADOW MOSES : SNOWFIELD & COMMUNICATIONS TOWER

| | |
|---|---|
| WEAPON | SVD／XM25／FIM-92A／グレネード／スタングレネード／クレイモア／C4 |
| ITEM | レーション／※1 リゲイン®／※1 ♫The Best Is Yet To Come |

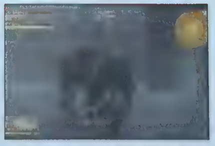
※1 戦闘後に入れる倉庫で入手可能。

## クライング・ウルフの主な攻撃パターン

### レールガン

外殻から身を乗り出し、レールガンを発射。このときに本体を狙撃すれば大ダメージだ。

### 体当たり



走り込んで体当たりする。踏みつけられそうになったら、ホフク横ローリングで回避。

### グレネード

走り回って腰のグレネードを投下。腰のグレネードを撃てば、自爆させることも可能。



※2 このマップでは、ヘイブン・トルーパーとクライング・ウルフの位置情報は状況により変化するため、掲載しておりません。

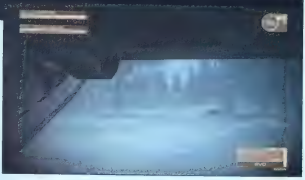
## 1 雪原での狙撃戦

ウルフ戦に入る前に、A地点の倉庫内にあるSVDを回収しておこう。広大な雪原での戦いとなるため、スナイパーライフルは必須だ。ベースラインマップに注目し、敵に発見される前に、遠距離から狙撃していこう。また、吹雪で視界が悪いので、ソリッド・アイの暗視モードをフル活用すること。

敵に発見されて危険フェイズになると、寒さと相まってストレスが急上昇。ドラム缶か段ボールをかぶって、ストレスを下げよう。

## 2 ウルフを探し出せ

ウルフは護衛のヘイブン・トルーパーを引き連れている。ヘイブン・トルーパーが来る方角へ進んでいけば、ウルフを発見できるはずだ。カムフラ率を高め、ウルフより先に相手を見つけ出そう。または、スタート近くのB地点にあるトラックの下に隠れて、ウルフが現れるのをじっと待ってもいい。



トラックの下にいて狙撃すれば敵に気付かれにくい上、寒さをしのぐこともできる。時間はかかるが、最も安全な戦法だ。

## 3 レールガン発射時を狙え

ウルフの固い外殻は、小火器のダメージを軽減してしまう。しかしレールガンを撃つ際、スーツの外へ姿をさらすので、そこをSVDなどで狙撃すれば、大ダメージを与えられる。また、RPG-7などで爆破したり、走っているときの脚や、腰のグレネードを狙い撃てば、ウルフを転倒させられる。

SVDで狙撃すれば、3発まで連続で撃ち込める。ペンタゼミンを使うか、即席ラーメンや注射器で気力を回復し、手ぶれを抑えよう。

## 4 ウルフを追跡せよ

ウルフが逃げていった場合、ソリッド・アイの暗視モードで、ウルフの四角い足跡を追うのも手だ。ただし、先にウルフに発見された場合は、走ってきて体当たりされてしまう。ウルフはスネークの匂いをも察知するので、風上にいるときは、ベースラインマップの自分の気配にも注意すること。

画面がウルフから見た視点に切り替わったら、スネークに向かって体当たりを仕掛けてくる前兆だ。すぐに安全な場所まで逃げること。

※3 クライング・ビューティの攻略法はP.131と同様です。

# REX格納庫へ潜入

## シャドー・モセス：溶鉱炉　SHADOW MOSES : BLAST FURNACE

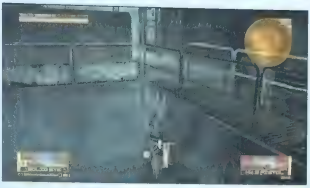
| | |
|---|---|
| WEAPON | スタングレネード |
| ITEM | レーション／アーセナル湿布 |



※マップに表示している仔月光の位置は、初期配置です。

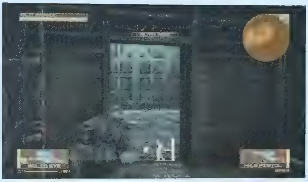
## 1 ボイラー室を通って北東の扉へ

クライング・ビューティを倒したら、雪原の北端中央にある倉庫から溶鉱炉へ。すでに機能を停止した無人の溶鉱炉は、仔月光が巡回している。目的地は1階の北東にある、REX格納庫へと下りる斜行エレベータだ。仔月光のレーザーレーダーに触れないように、北東の大きな扉を目指そう。1階南東のボイラー室を通っていくと安全だ。



溶鉱炉に入ったら、3階のA地点からエルードして1階に飛び降りると、B地点にボイラー室へ通じるダクトがある。

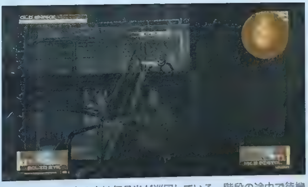
B地点のダクトをホフクで抜け、1階南東のボイラー室へ。ボイラー室には仔月光はいないので、安全に北東の扉まで行ける。



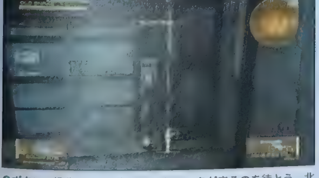
北東の扉付近には仔月光がいるので注意。もし発見されてしまったら、ボイラー室の中に逃げ込めば、仔月光は入ってこられない。

## 2 北西のエレベータへ目的地変更

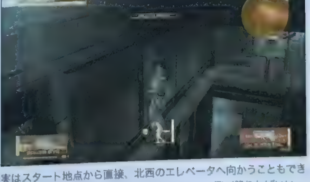
北東の扉に近づくとオタコンから無線が入り、この扉は開かないので、北西のエレベータへ向かうように指示される。扉のすぐ左にある階段を上り、手すりを乗り越えれば、北西のエレベータまで行くことが可能だ。ちなみに溶鉱炉に入った後、わざわざ北東の開かない扉を経由せず、最初から北西のエレベータに向かうこともできる。



キャットウォークの上は仔月光が巡回している。階段の途中で待機し、仔月光が通り過ぎたら前進しよう。



Ⓐボタンで操作パネルを押し、エレベータが来るのを待とう。北西のエレベータの前までは、仔月光は来ないので安全だ。



実はスタート地点から直接、北西のエレベータへ向かうこともできる。3階西端の壁に張り付いて北へ進み、下に飛び降りればいい。

# REX格納庫へ潜入

シャドー・モセス：圧延施設・南　SHADOW MOSES : CASTING FACILITY SOUTH
シャドー・モセス：圧延施設・北　SHADOW MOSES : CASTING FACILITY NORTH
シャドー・モセス：地下整備基地　SHADOW MOSES : UNDERGROUND BASE

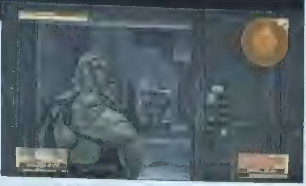
| | |
|---|---|
| WEAPON | ジャベリン／FIM-92A／スタングレネード |
| ITEM | レーション／即席ラーメン／リゲイン。／♫Yell "Dead Cell" |



※マップに表示している月光と仔月光の位置は、初期配置です。

## 1 月光はレールガンで一撃

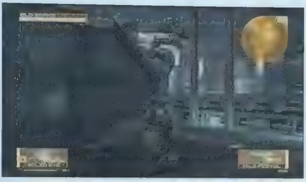
圧延施設・南は、月光が1体巡回している。月光が背を向けているスキに、北まで走り抜けよう。なお、施設内のアイテムを回収したい場合は、ウルフから入手したレールガンで月光を破壊してしまうのが安全だ。ルートは左右に分かれており、それぞれ圧延施設・北の西側と東側に通じている。



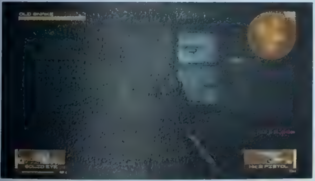
レールガンを使えば、月光を一撃で破壊することができる。L1ボタンを押し続けて最大までチャージし、月光の頭部を狙おう。

## 2 ベルトコンベアの内部を通過する

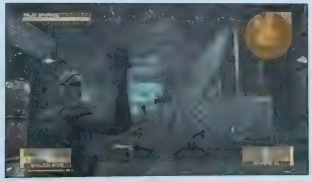
圧延施設・北は、月光と仔月光が厳重に警備している。月光はベルトコンベアの南北に1体ずついるので、麻酔銃で転倒させ、コンベア中央の穴の中を抜けていこう。なお、警戒フェイズや危険フェイズになると、出口の上から増援の月光が飛び降りてくる。しばらくするとジャンプして出口の前から離れるので、それまで待ってから進もう。



まず物陰から、コンベアの上にいる月光の脚を麻酔銃で撃ち、転倒させる。そのスキにコンベアに乗り、ホフクでA地点の穴に入る。



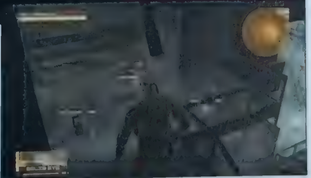
穴の中は安全なので、ここから外にいる月光の脚を麻酔銃で撃ち、同じく転倒させる。あとはコンベアを降り、北東の出口へ向かおう。



邪魔な仔月光は、チャフを使えば無力化できる。ただしチャフを投げた場合も、出口の上から月光が落ちてくるので注意しよう。

## 3 発見されずに扉へ

地下整備基地に入ったら、北にあるREX格納庫への扉を目指そう。奥の扉は危険フェイズでは開かないので、巡回の仔月光1体と、扉の上の仔月光1体に発見されないように進むこと。チャフが残っているなら、それを使ってもいい。なお、床の落とし穴や下の水路に落ちると即死なので要注意。



右奥のB地点には、レールガンの弾薬など、様々なアイテムがある。取りに行くなら、先に仔月光を倒しておくか、チャフを使おう。

BOSS

# ヴァンプ

## VAMP

### STORY

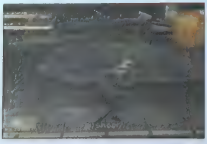
メタルギアREXまでたどり着いたスネークだが、レールガンはすでに運び出された後だった。そこへヴァンプとナオミが現れ、基地に自爆型月光部隊が向かっていることを告げる。オタコンのMk.IIIがREXを診る間、スネークは不死身のヴァンプに立ち向かう。

シャドー・モセス：地下搬出路　SHADOW MOSES : UNDERGROUND SUPPLY TUNNEL

| | |
|---|---|
| WEAPON | なし |
| ITEM | レーション |

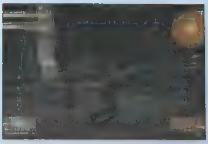
## ヴァンプの主な攻撃パターン

### ナイフ投げ



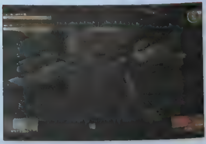
離れた位置からナイフを投げてくる。回転しながら連続で投げる場合もある。

### 突進ナイフ攻撃



スネークに向かって一直線に突進し、至近距離まで近づくとナイフで攻撃してくる。

### 飛びつきナイフ攻撃

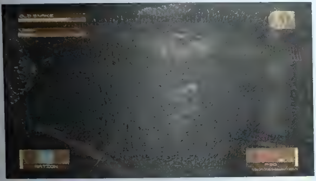


スネークに飛びかかり、ナイフで斬りつけてくる。早目に横へローリングするといい。

## 1 ローリングを駆使して攻撃を回避

ヴァンプは素早い身のこなしから攻撃を仕掛けてくる。ナイフ投げは、ヴァンプを中心に円を描くように走り続ければ回避可能。突進ナイフ攻撃は、ある程度引き付けてから横にローリングすればいい。立ち止まっていると危険なので、ヴァンプから逃げるように距離を取りながら、サブマシンガン系の武器をAUTO AIMで連射していこう。

素早く動き回るヴァンプをとらえるには、AUTO AIMでロックオンして攻撃しよう。ヴァンプが突進してきたら、ローリングで回避だ。



ナイフ投げは、ヴァンプの回転が止まるまで何度も投げてくる。無理に攻撃しようとするとダメージを受けやすいので、回避に専念。

ヴァンプはハイジャンプで大きく移動することがある。見失ったときは、ソリッド・アイのベースラインマップで位置を確認すること。

## 2 CQCで拘束し注射器を打ち込め

ヴァンプはLIFEおよび気力をゼロまで減らしても、体内ナノマシンの肉体修復効果によって、何度でも復活してしまう。これを無効化するには、ナノマシンの活動を一時的に抑制させる注射器を使うしかない。LIFEか気力をゼロにすると、復活した直後のヴァンプに少しの間スキができる。そこをCQCで拘束し、注射器を打ち込もう。

画面左下に注射器を表示しておき、左スティックを入れずにR1ボタン長押しで拘束。アイコンが表示されたら△ボタンを押そう。

復活後のヴァンプは、攻撃を当てるとLIFEが急激に減ることがある。もしCQCのチャンスを逃しても、次のチャンスはすぐに来る。

ヴァンプが瓦礫の上にいるときに倒してしまうと、CQCで拘束できなくなる。とどめを刺すときはヴァンプの位置に注意すること。

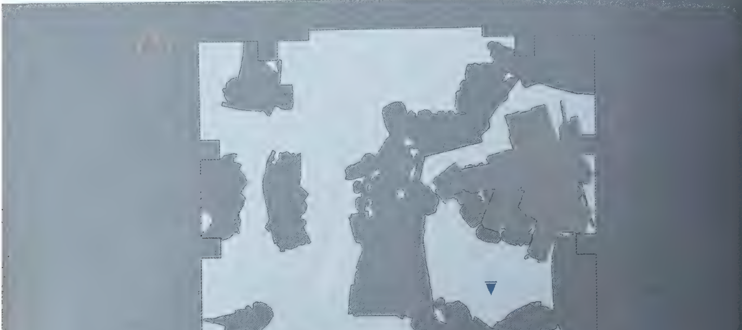
BATTLE

# 月光の自爆を阻止

S T O R Y

ヴァンプに注射を打ち込み、ナノマシンの肉体修復効果を食い止めたスネークだが、現れた自爆型月光部隊に囲まれてしまう。そこへ刀が一閃し、復活した雷電がスネークの窮地を救った。雷電が宿敵ヴァンプとの決着をつける間、スネークは月光の自爆を阻止する。

## シャドー・モセス：地下搬出路 SHADOW MOSES : UNDERGROUND SUPPLY TUNNEL

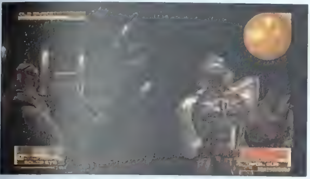


| | |
|---|---|
| WEAPON | RPG-7／FIM-92A |
| ITEM | レーション |

## 1 レールガンで月光の頭部を狙え

左画面にスネーク、右画面に雷電。戦闘はリアルタイムで起こっている。雷電とヴァンプの死闘に決着がつくまで、スネークは自爆型月光の群れをレールガンで撃破していく。時間切れで月光が自爆してしまえば、その場でゲームオーバーだ。レールガンを最大までチャージして、月光の頭部に命中させれば、一撃で破壊することができる。

チャージレベルは、画面右下や主観時に表示される。LV1やLV2では破壊できない場合があるので、最大のLV3で頭部を撃とう。

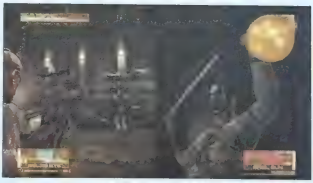


移動中の月光を狙ってレールガンを発射すると、外す危険がある。動きが止まっているときや、縦に背伸びした瞬間を狙うといい。

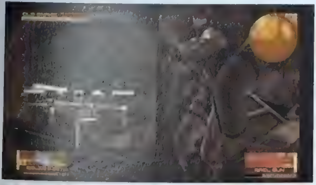
スタート地点の後方にはレールガンの弾がある。この弾薬は、レールガンの所持弾数が少なくなると再出現するので覚えておこう。

## 2 月光の位置を把握し迅速に破壊

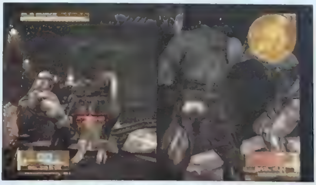
自爆型月光は、倒しても次から次へと現れる。ソリッド・アイのベースラインマップで月光の位置を確認し、出現すると同時にレールガンで狙いをつけていこう。スネークの背後から現れる月光もいるので、注意が必要だ。月光はスネークに接近すると、カウントダウンの後に自爆する。近くで自爆行動を始めた月光は、最優先で倒すこと。



ソリッド・アイのベースラインマップに注目し、月光の数と位置を把握しよう。特に、背後から現れる月光には細心の注意を払いたい。



遠距離にいる月光は、構え中に△ボタンで、主観視点に切り替えて狙おう。方向キーの上下でスコープ倍率を変更することもできる。



ソリッド・アイを装備していれば、月光が自爆するまでのカウントが確認できる。1体でも自爆すれば終わりなので、見逃さないこと。

# REX格納庫からの脱出
## ～ヴァンプとナオミの死～

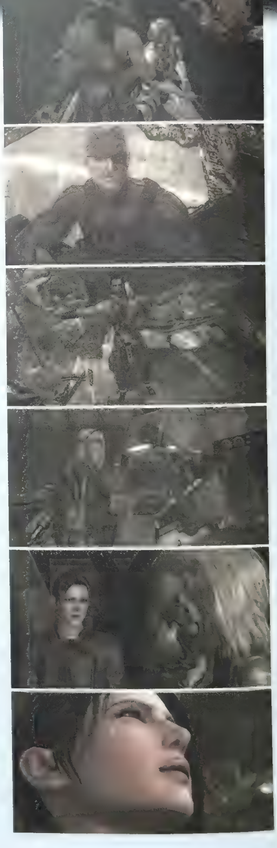
シャドー・モセス：地下搬出路
SHADOW MOSES : UNDERGROUND SUPPLY TUNNEL

### ヴァンプの死

スネークが打ち込んだ注射により、ナノマシンの驚異的な治癒力が薄れたヴァンプは、雷電との戦いに敗れREXから落下した。抱き起こすナオミに、ヴァンプは「楽にしてくれ」と懇願する。ナオミはナノマシンの活動を抑制する注射器をオタコンに託すが、その注射器をヴァンプが奪い取り、自らの首筋に突き立てた。激しい苦しみに襲われた後、ゆっくりと息を吐いて動きを止めるヴァンプ。それはナノマシンの呪縛に捕らわれていた彼が、人間としての死を迎えた瞬間だった。「……何も変わらない」ヴァンプにより義妹（エマ）を失ったオタコンが、絞り出すようにつぶやいた。

### リキッドの所在

「リキッド達はこの下にいる」ヴァンプの死を看取ったナオミは、何かを決意したようにスネークに語る。リキッドは愛国者達のシステムを奪うことで彼らの目を逃れることに成功し、いかなる土地からも、国家からも、法律からも、電脳網からも独立した戦艦"アウター・ヘイブン"を手に入れた。そして、そこから核を発射しようとしているのだ。ナオミはスネークに告げる。「罪は当人が償うべき。これだけは次の世代へ委ねるわけにはいかない。罪を、未来に残してはいけない」スネークはただ黙ってナオミの言葉に耳を傾けていた。

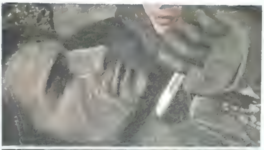
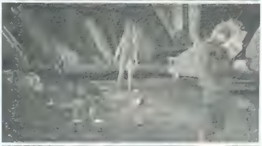


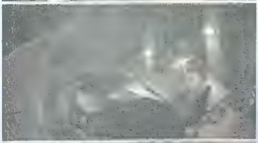
## ナオミの告白

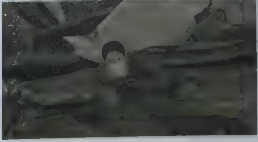
ナオミは注射器を手に取ると、ヴァンプと同じように自らの首に突き立てた。突然のことに驚くスネーク達に、ナオミは自分が癌に冒されていることを告白する。ナノマシンで進行を抑えてはいたが、それも限界に来ているのだと。だが雷電の口から、「じょうずに焼けた」というサニーの伝言を受け取ったナオミは、満足したように涙を流していた。Mk.IIIのモニタの向こうで必死に叫ぶオタコンに謝罪の言葉を告げ、その場に崩れ落ちるナオミ。彼らの眼前には、迫り来る自爆型月光の姿があった。スネークは脱出しようとするが、Mk.III（オタコン）はその手を振り払う。かつてこの島で愛したスナイパー・ウルフ、義妹エマ、そしてさらに今ナオミを失ったオタコンは、その哀しみに慟哭していた。

## REX発進

自爆型月光が迫る中、格納庫から脱出するためには、放棄されたREXを使うしかない。やがて平静を取り戻したオタコンは深く息をつき、顔を上げた。「わかったよ。失うばかりじゃない。スネーク、僕にはまだやることがある」使い慣れた眼鏡をかけ直し、オタコンは決意を新たにする。「もう泣いてはいない。涙は既に枯れている」それはかつてのスネークの言葉だった。REXのコクピットに乗り込んだスネークは、オタコンの指示に従って発進する。その背後では、今まさに最期の時を迎えようとしているナオミが、去っていくREXを見つめていた。「必ず私達の意志（SENSE）を伝えて……」それが、彼女が遺した最期の言葉だった。

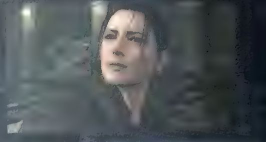







BATTLE

# メタルギアREXで脱出



S T O R Y

スネーク達が時間を稼いでいる間に、オタコンはメタルギアREXの起動に成功する。だがそのオタコンを待っていたのは、ナオミとの別れだった。その時、押し寄せてきた月光によって、基地は崩壊を始める。スネーク達はREXに乗り込み、施設からの脱出を図る。

**シャドー・モセス：脱出路**
SHADOW MOSES : ESCAPE ROUTE

爆発までのカウントダウンが続く中、REXで脱出路を進むスネーク達の前に、無数の月光が現れる。REXは月光を蹴散らしながら、その先の港湾エリア目指して前進する。

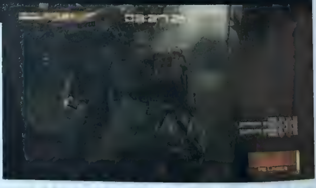
## ! メタルギアREXの操作方法

左スティック―移動
右スティック―カメラ／照準の移動
△ボタン―特殊アクション
×ボタン―ダッシュ

L1 ボタン―武器を構える
R1 ボタン―武器を構えている時：武器を使用
武器を構えていない時：蹴る
R2 ボタン―武器ウィンドウを開く

## 1 月光を蹴散らし脱出

REXに乗り込み、5分以内に基地を脱出しなければならない。画面上のタイムがゼロになってしまうと、その時点でゲームオーバーだ。月光を蹴散らしながら、搬出路を突っ走ろう。このエリアではマップは表示されないが、途中の曲がり角は常に右折し、あとはひたすら直進すれば脱出できる。



REXなら月光を踏み潰すことができる。ただし、月光の爆発に巻き込まれるとダメージを受けるので、立ち止まらずに前進すること。

## 2 連射可能な30mm機関砲

30mm機関砲は、銃弾を絶え間なく連射することができる。ただし、射撃中は画面右上の上段に表示されるパーセンテージが上昇し、100%に達するとオーバーヒートして一定時間撃てなくなってしまう。射撃を止めればパーセンテージは減少していくので、時折攻撃の手を休めるようにしよう。

連射性能の高い30mm機関砲なら、月光の群れを容易に撃破できる。また、左右の足場にいる月光は、足場ごと破壊することが可能だ。

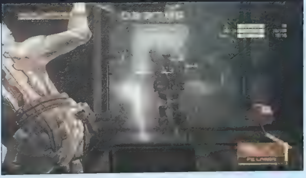
## 3 ミサイルはロックオン可

強力な対戦車ミサイルは、複数の目標を同時にロックオンすることが可能だ。目標に一定時間照準を合わせ続け、照準が緑から赤に変わればロックオン完了。ロックオン後に発射すると、目標を誘導して命中する。なお、残弾数は画面右上の下段に表示され、再装填は時間経過で自動的に行われる。

発射までに時間がかかるため、大量の月光に対してはあまり有効ではない。ロックオンせずに撃つと、照準の方向に発射される。

## 4 レーザーはチャージ必須

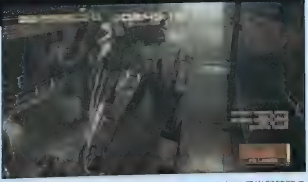
レーザーは触れた敵をまとめて攻撃できるが、照射するには最低でもLV1までチャージする必要がある。チャージは5段階で、長時間チャージするほど照射出力が上がる。なお、レーザーの照射は画面右上の中段に表示されるエネルギーを消費し、これは時間経過で回復していく。※



チャージ中は他の攻撃を行えない。月光の数が少ない曲がり角でチャージしておき、通路に出たところで一気に照射するといい。

## 5 その他のアクション

⊗ボタンを押すと、左スティックを倒している方向にダッシュする。前方の月光を一気に蹴散らすことができるほか、曲がり角で右方向にダッシュすれば、素早く進むことが可能だ。また、武器を構えずにR1ボタンを押すと、蹴りを繰り出す。ただし、動きが止まってしまうので注意すること。



前方ダッシュを繰り返し、強行突破する。ちなみに、月光撃破時の基本価格は500DPなので、大量のDPを稼ぐことができる。

※ただし、エネルギーが20未満になるとレーザーは照射できなくなる。

BOSS

# メタルギアRAY

## METAL GEAR RAY

### S T O R Y

REXに乗ったスネークは施設からの脱出に成功するが、後方に回っていた雷電は爆発に巻き込まれ、瓦礫の下敷きになってしまう。そこへ海面から姿を見せたのは、リキッドの乗るメタルギアRAYだった。REXとRAY、2体のメタルギアが正面から激突する。

### シャドー・モセス：港湾部 SHADOW MOSES : PORT AREA

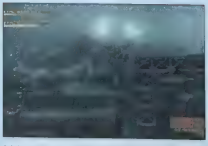
| | |
|---|---|
| WEAPON | なし |
| ITEM | なし |

## メタルギアRAYの主な攻撃パターン

### 機関砲

立ち止まって機関砲を連射する。RAYの正面にいなければ当たることはない。

### ホーミングミサイル



誘導ミサイルを連続で発射する。飛行速度は遅いので、30mm機関砲で撃墜可能だ。

### 水圧カッター

頭部カバーを開き、水流を放射する。直線的な攻撃なので、横へダッシュして回避。

## 1 遠距離では30mm機関砲で攻撃

RAYとの距離が遠いときは、30mm機関砲で攻撃を仕掛けよう。一発当たりの威力は低いが、頭部を狙うとRAYがひるんで無防備になりやすい。また、RAYは攻撃を繰り出した後にスキができるので、ダッシュなどで攻撃をかわしたら、すかさず反撃を加えよう。なお、REXのLIFEは時間経過や△ボタンを長く押すと回復できる。

水圧カッターを出す前はRAYの動きが止まる。ここでRAYの頭部を攻撃すると、水圧カッターを出す前にひるませることが可能。

RAYは海中へ逃げていくことがある。海中を泳いだ後に地上へ戻ってくるので、戻ってきた直後を狙って30mm機関砲で攻撃だ。

△ボタンを長く押すと、雄叫びを上げてLIFEを少し回復できる。ただし、リキッドも雄叫びを上げて回復してしまうことがある。

## 2 近距離では格闘戦

RAYとの距離が近づいたら、蹴りを3段ヒットさせるか、前方ダッシュで体当たりして、RAYを転倒させよう。転倒したRAYに近づいて△ボタンを押せば、様々なアクションで追撃できる。逆にこちらが転倒させられてしまった場合は、左スティックか✕ボタンで、すぐに立ち上がること。

RAYに近づくと「攻」のアイコンが表示されるので、△ボタンを押す。壁際にいるときなど、状況によってアクションは変化する。

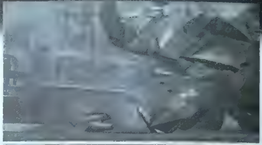
## 3 ミサイルとレーザーを活用

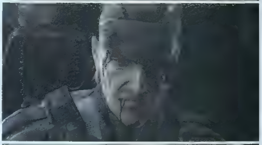
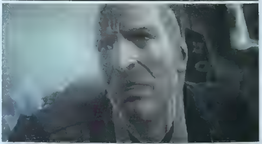
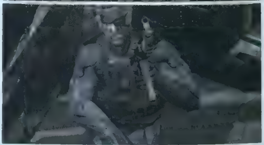
RAYは対戦車ミサイルでロックオン可能な個所が多いため、照準を合わせることができれば、複数のミサイルを一斉に撃ち込める。RAYがひるんだり、転倒したときを狙ってロックオンしよう。また、レーザーはRAYを確実に転倒させる効果があるので、LV1でもこまめに撃っていくといい。

ミサイル、レーザー、格闘で攻撃すると、RAYのパーツを破壊できる。腕を破壊すれば、RAYのガードや機関砲を封じられる。

# アウター・ヘイブン浮上
## ～G.Wを擁する巨大戦艦～

シャドー・モセス：港湾部
SHADOW MOSES : PORT AREA



## リキッド追跡

スネークとオタコンのメタルギアREXによって、リキッドのメタルギアRAYは破壊された。しかし、RAYのコクピットから這い出すリキッドの表情は、余裕に満ちあふれていた。リキッドはスネークをあざ笑うように軽快なステップを踏みながら、海に向け走りだす。銃を手に必死でリキッドを追うスネークだが、老化が進み傷ついた身体は思うように動かず、銃の狙いも定まらない。足を引きずりながらリキッドの追跡を続けるスネークの目の前で海面がざわめき、それはやがて大きく盛り上がっていった。

## アウター・ヘイブン浮上

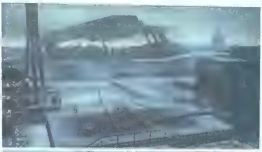
海面を割って現れたものは、巨大な氷山のように見えた。しかしそこには、ラシュモア山の歴代大統領を思わせる巨大な肖像が刻まれ、明らかに天然の山とはかけ離れている。やがて全貌を現した物体は、その擬装を解除。そこにあったものは、スネークと同様のオクトカムを全体に施し、多数のメタルギアRAYを配備した、巨大な戦艦だった。その甲板には、REXから取り外されたレールガンがすでに取り付けられている。「これが俺達が勝ち取った自由（リバティ）！　アウター・ヘイブンだ！」船上から下ろされたクレーンに乗り込んだリキッドは、もはや動けないスネークを押し潰そうと、アウター・ヘイブンを回頭させる。

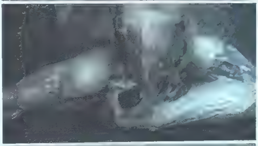
## 雷電の援護

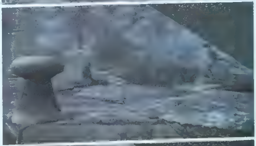
アウター・ヘイブンの艦首がスネークの目前まで迫った瞬間、雷電がその間に割って入る。格納庫からの脱出時に殿を務めたものの、崩れ落ちた瓦礫に挟まれ身動きが取れずにいた雷電。スネークの窮地を目の当たりにした彼は自らの腕を切り落とし、スネークのもとへと駆けつけたのだった。雷電は岸壁の向こうに身を躍らせると、アウター・ヘイブンの進行をその身体で支え始める。だが、いかに機械化された身体と言えど、その膨大な質量を押し留めることはできなかった。いまだ動けないスネークの眼前で、雷電の身体はスパークを発しながら徐々に破壊されていく。そして"彼女"への叫びを残し、その姿は海に消えていった。

## ミズーリの艦砲射撃

雷電を押し潰したアウター・ヘイブンは、なおもスネークに向け前進を続けようとする。その時、戦艦ミズーリの艦砲射撃がそれを阻止した。過去の大戦を経て一度は退役し、訓練艦として就航していたミズーリ。だが、ID管理された艦船が全て使用不能に陥っている今は、アウター・ヘイブンに立ち向かうことのできる唯一の船となっていた。「撃て!」艦長美玲の射撃命令が艦橋に響き渡る。「ちっ、化石め」いまいましそうにつぶやくリキッド。絶え間なく続く艦砲射撃の中で甲板のカバーを閉じたアウター・ヘイブンは、スネークを岸壁に残し、洋上に消えていく。その後には、小さな雷を放つ一振りの刀だけが残されていた——。







# ACT 5
# OLD SUN
## 老雄の太陽

### 仮想訓練艦ミズーリ

リキッドとアウター・ヘイブンが去った後、ミズーリに救助されたスネーク達は、艦内で美玲と久しぶりの対面を果たした。シャドー・モセス島事件に関与した彼女はその後閑職に追いやられ、訓練艦ミズーリの艦長という名誉職に甘んじている。しかし今となっては、この艦のみがアウター・ヘイブンに対抗しうる存在になっているのは僥倖と言うしかなかった。全力でアウター・ヘイブンを追跡するミズーリ。その艦内で、核発射を阻止せんとするスネーク達の、最後のブリーフィングが行われていた。

### 突入作戦立案

潜行したアウター・ヘイブンは、全力航行のミズーリを毎時２海里ずつ引き離しながら、南に進路を取っていた。衛星軌道を周回するJ.Dに最接近するのは、およそ15時間後。最接近ポイントに到着したアウター・ヘイブンがJ.Dの周回を待つ間に遅れを取り戻し、攻撃を仕掛ける必要がある。そしてリキッドからSOPを取り戻すためには艦内に侵入し、G.Wを内側からソフトウェア的に破壊する以外方法はない。突入のタイミングは、アウター・ヘイブンの上部装甲カバーが開いた瞬間だ。

## 知の遺産

アウター・ヘイブンの内部情報は、ナオミによってもたらされたものだった。彼女がいなくなった今、その真意は定かではなかったが、それは未完成のG.W破壊用ワームと共に、サニーに託されていた。サニーはワームを完成させるためあらゆる情報を探り、ひとつのソースを見つける。それは5年前に雷電達がG.Wを攻撃した際、オタコンの義妹エマが作成したワームプログラムだった。当時はG.Wを完全に破壊することはできなかったが、今回は間違いなく息の根を止められるとオタコンは断言する。

## 突入

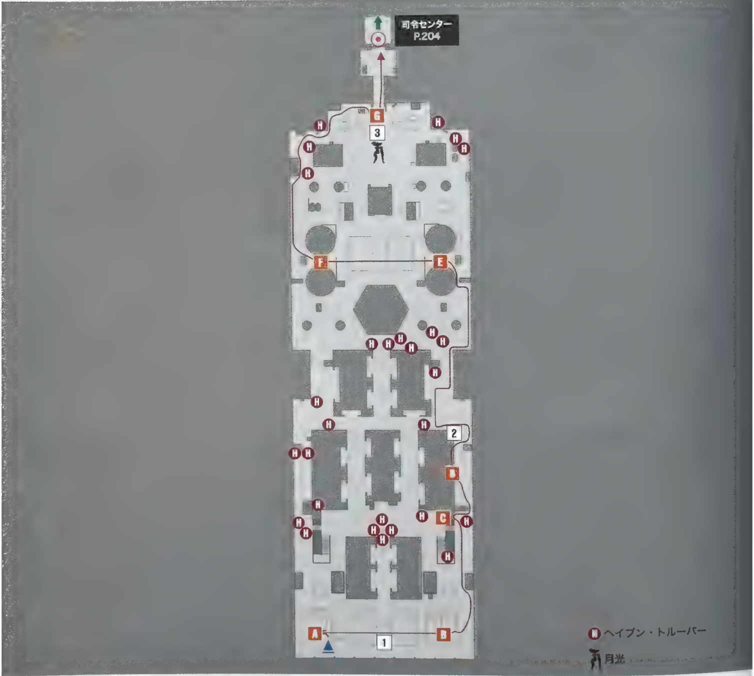
やがて目標ポイントに到達するミズーリ。その目前にアウター・ヘイブンの巨体がゆっくりと浮上してきた。スネークやメリルをはじめ、戦える者は全て突入の準備を整える。突入用の射出カタパルトに身を委ねた彼らは上空高く舞い上がり、最後の戦いの場へとその身を投じていった。

# アウター・ヘイブン突入

S T O R Y

アウター・ヘイブンを奪ったリキッドは、メタルギアREXのレールガンを使い、海上での核弾頭発射を計画していた。これを食い止めるには、アウター・ヘイブン内部のサーバールームへ侵入し、G.Wを内側から破壊するしかない。スネーク達はリキッドの蹶起を阻止すべく、アウター・ヘイブン内部へと突入する。

## アウター・ヘイブン：艦首 OUTER HAVEN : SHIP BOW



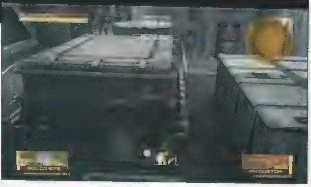

| | |
|---|---|
| WEAPON | PSS／RPG-7／グレネード |
| ITEM | レーション／リゲイン●／アーセナル湿布／♫"Metal Gear Solid" Main Theme(document remix) |



※マップに表示している敵の位置は、初期配置です。また、月光の出現位置と出現数は難易度によって変化します。本書はNAKED NORMALのものです。

## 1 床のハッチに入れ

南の船尾方向にある船内への侵入口を目指す。すぐにヘイブン・トルーパーが来るので、A地点の床のハッチを開けて、床下に隠れよう。B地点のハッチから出たら、遮蔽物の後ろで奥の様子をうかがう。しばらく待つと、ヘイブン・トルーパー2人が飛び去っていくので、それから前進しよう。

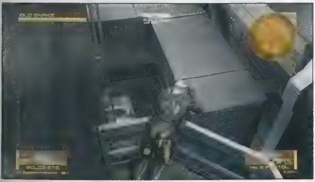


スタート付近のA地点とB地点は、床下の通路でつながっている。B地点のハッチから出た場所は安全なので、敵が消えるまで待機。

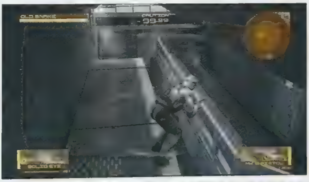
## 2 ローリングでダクトの上に飛び移る

右(西)端の壁に沿って進んでいくと、正面からヘイブン・トルーパーが2人歩いてくるので、C地点の壁の穴に隠れよう。敵が通り過ぎたら、D地点のハシゴを上り、エルードとローリングを駆使してダクトの上を進めば安全だ。ダクトから飛び降りた後は、壁張り付きでタンクの右(西)側を回り込み、E地点のハッチから床下の通路に入る。

ハシゴを一番上まで上ったら、左スティックをパイプの方向に入れてエルードに移行。レールガンの弾薬のある足場に飛び降りよう。



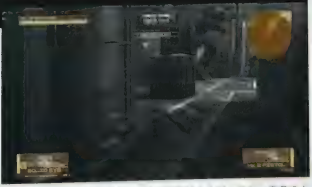
手すりをローリングで越えて、ダクトの上に飛び移る。角度が悪いと落ちてしまうので、ダクトの角が正面に見える向きで飛ぶといい。



ダクトの上から、右の通路へローリングで飛び移る。そのまま上を進んでいけば、船尾寄りのタンク地帯まで潜入することができる。

## 3 水密ドアを開き船内へ

F地点のハッチから出た場所は安全なので、付近を巡回しているヘイブン・トルーパー2人を、麻酔銃かMk.IIIで排除しよう。その後、ホフクでカムフラ率を高め、左(東)端の壁に沿って、G地点の水密ドアへ。付近の兵士や月光がいなくなるまで物陰に隠れて待ち、△ボタン連打でドアを開けよう。



船尾寄りの巡回兵は、東側に2人、西側に4人だ。また、東西の上に1人ずついるスナイパーに見つからないように注意。

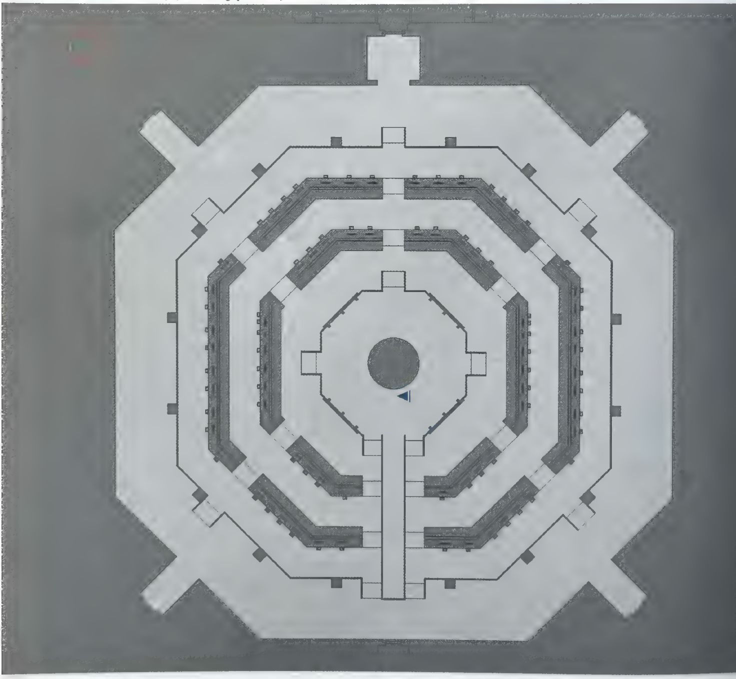
BATTLE

# メリル救出

## STORY

アウター・ヘイブンへの突入に成功したスネークは、船内へと侵入する。エレベータで降下し、司令センターにたどり着くと、部屋の中央でメリルが気を失っていた。スネークはメリルの救出に向かうが、急襲してきたヘイブン・トルーパーに包囲されてしまう。

## アウター・ヘイブン：司令センター　OUTER HAVEN : COMMAND CENTER



| | |
|---|---|
| WEAPON | なし |
| ITEM | レーション |



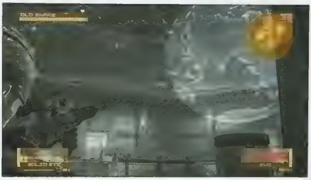
※このマップでは、ヘイブン・トルーパーの位置情報は状況により変化するため、掲載しておりません。

## 1 通路の奥から迎え撃つ

メリルを守るため、ヘイブン・トルーパーを全滅させなければならない。ヘイブン・トルーパーは5人ずつ、合計15人出現し、最初の5人は1階、次の5人は2階、最後の5人は再び1階から現れる。ヘイブン・トルーパーは、メリルではなくスネークを優先して攻撃してくるので、流れ弾がメリルに当たってしまわないように戦うこと。

気絶したメリルは、しゃがんで△ボタンを押しても起こせない。彼女が死亡した場合はゲームオーバーなので、誤射しないように。

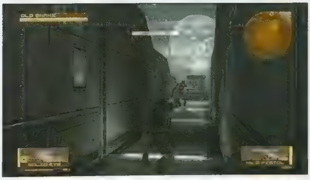
北側の通路の奥へ逃げ込むと、敵が一方向からしか来ないため狙いやすい。弾薬に余裕があるなら、レールガンで撃つのもいい。



2階に出現するヘイブン・トルーパーにはスナイパーライフルが有効。一掃すると最後の5人が現れるので、北側の通路へ戻ろう。

## 2 敵を殺害しなかった場合

この後に現れるBB部隊のスクリーミング・マンティスは、この戦闘で倒したヘイブン・トルーパーの体を操って攻撃してくる。その場合、死者にはCQCが通じないが、生者には通じるという違いがある。この戦闘でヘイブン・トルーパーを殺害せず、睡眠または気絶で倒せば、マンティス戦で生者のみを相手にすることも可能だ。



ヘイブン・トルーパーを殺害しない場合も、基本的な戦法は同じ。北側の通路の奥に逃げ込み、麻酔銃で1人ずつ眠らせていく。

接近してCQCの直投げで気絶させてもいい。まずローリングで弾き飛ばし、起き上がってくるところを投げるのも有効だ。

2階の敵は、麻酔弾を撃てるモシン・ナガンで狙撃。未所持の場合は、半額セール中のドレビンショップで購入するといい。

BOSS

# スクリーミング・マンティス

SCREAMING MANTIS

S T O R Y

ヘイブン・トルーパーを排除したスネークの前に、BB部隊最後の一人、スクリーミング・マンティスが現れる。他者を人形のように操る能力を持つマンティスは、倒れたヘイブン・トルーパー、そしてメリルを操り、スネークに襲いかかる。

## アウター・ヘイブン：司令センター OUTER HAVEN : COMMAND CENTER

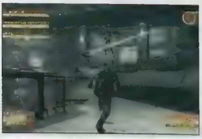
| | |
|---|---|
| WEAPON | なし |
| ITEM | レーション |

## スクリーミング・マンティスの主な攻撃パターン

### マンティス人形／ソロー人形

他者を操る亡霊を発射。亡霊は追いかけてくるので、引き付けてローリングしよう。

### カランビット



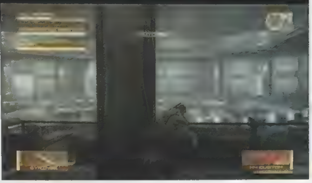
連続でナイフを投げる。しゃがみやホフク状態なら容易に回避でき、反撃も狙える。

### ゼロシフト／リーパー

瞬間移動から鎌で斬りつける。連続で繰り出すこともある。走るかローリングで回避。

## 1 注射器で糸を断ち切る

戦闘開始時、スネークはマンティス人形によって操られており、攻撃が定まらない。マンティスはナノマシンを利用して他者を操っているので、ナノマシンの活動を抑制する注射器を使い、糸を断ち切ろう。なお、赤い亡霊に当たると再び操られてしまうため、そのたびに注射器を打つ必要がある。



マンティスに操られているときは、体に糸が付いている。糸を切る方法は注射器しかないが、打ちすぎると副作用で嘔吐してしまう。

## 2 マンティスの人形を狙う

メリルやヘイブン・トルーパーを操っている、マンティスの人形を攻撃しよう。スネークから見て左が生者を操るマンティス人形、右が死者を操るソロー人形だ。人形を攻撃する前に、ヘイブン・トルーパーを排除しておくといい。なお生者にはCQCの直投げが有効だが、死者にはCQCが通用しない。

マンティス本体への攻撃は一切通じない。マニュアル照準で、手にした人形を狙ってサブマシンガンやライフルを連射しよう。

## 3 メリルの動きを止めろ

マンティスの人形に攻撃を加えていくと、マンティスはメリルを操り、スネークやメリル自身を攻撃させようとする。メリルを気絶させるか、マンティス人形を攻撃して阻止すること。メリルはCQCの直投げや麻酔銃のほか、CQCで拘束して注射器を使うと、長時間気絶させることができる。

メリルが自分のLIFEをゼロにしてしまうとゲームオーバー。彼女に近づく時間がないときは、マンティス人形を狙い撃つこと。

## 4 人形を奪い取って反撃

マンティスの人形を攻撃して手から弾き飛ばすと、武器として入手できる。生者を操るマンティス人形の方を装備して、亡霊をマンティスに命中させよう。あとは L1 ボタンを押したまま、コントローラを人形を操るように傾ければ、マンティスのLIFEと気力にダメージを与えて倒すことができる。

マンティスに拾われる前に、人形を奪って反撃。なお、ソロー人形はマンティスには通じないため、必ずしも入手する必要はない。



※スクリーミング・ビューティの攻略法はP.131と同様です。

# G.Wサーバールームへ
## ～アウター・ヘイブンの核心（コア）～

アウター・ヘイブン：ミサイル格納庫
OUTER HAVEN : MISSILE HANGAR

### メリルとの離別

スクリーミング・マンティスを排除したスネークは、奥へ向かう通路の近くに倒れたメリルの姿を見つけ、扉付近の物陰へと運ぶ。ジョニーの身を案じるメリルだが、周囲に彼の姿を確認することはできなかった。マンティスが倒されてもなお、司令センターにはヘイブン・トルーパーが続々と進入してくる。メリルはスネークに、この場は自分に任せて、一刻も早くサーバールームへ急ぐよう促した。メリルを巻き込んだことを詫びるスネークだが、逆に彼女に一喝される。「行け!」スネークは意を決し、扉の奥へと進んでいった。

### ジョニーの秘密

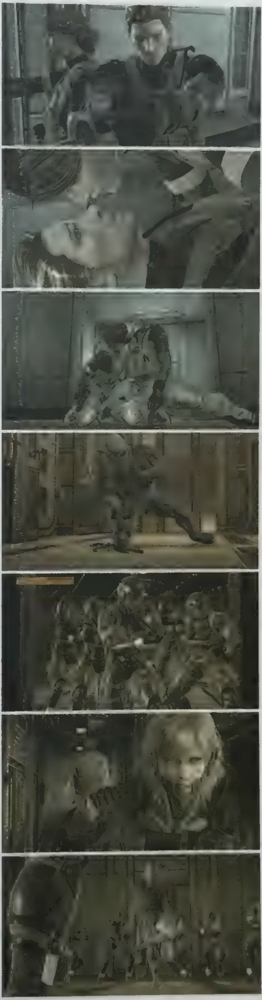
進入してくるヘイブン・トルーパーを次々に撃退するメリル。だがいくら倒してもその数は一向に減ることがなく、ついに彼女の弾薬は底を突いてしまう。メリルが死を覚悟した時、大量の弾薬を手にしたジョニーが、ヘイブン・トルーパーを一掃し、彼女のもとに駆けつけた。合流が遅れたことを詫び、配置につくジョニー。二人の抜群のコンビネーションは、SOPの支援がないことを感じさせない。なぜ彼がリキッドのSOP掌握やマンティスの支配を受けなかったのかと疑問をぶつけるメリルに、ジョニーは自分の体内にはナノマシンが入っていないのだと打ち明けた。

## メリルへのプロポーズ

注射が苦手(ヘローンフォビア)なジョニーは服務規程の注射を避け続け、体内にナノマシンを持っていなかった。そのためにSOPの支援を受けられず、チームの中で行動が遅れ気味だったのだという。そんな彼がメリルの部隊に来た理由は、ただ彼女のそばにいたいがためだった。9年前、シャドー・モセス島の独房でメリルを監視していたジョニーは彼女に一目ぼれし、以来彼女を守るために行動してきたのだ。なおもヘイブン・トルーパーとの激しい戦闘が続く中、メリルとジョニーは将来を誓い合う。直前まで死を覚悟していたメリルは、ジョニーと共に必ず生きて帰るため、再び銃を構えた。

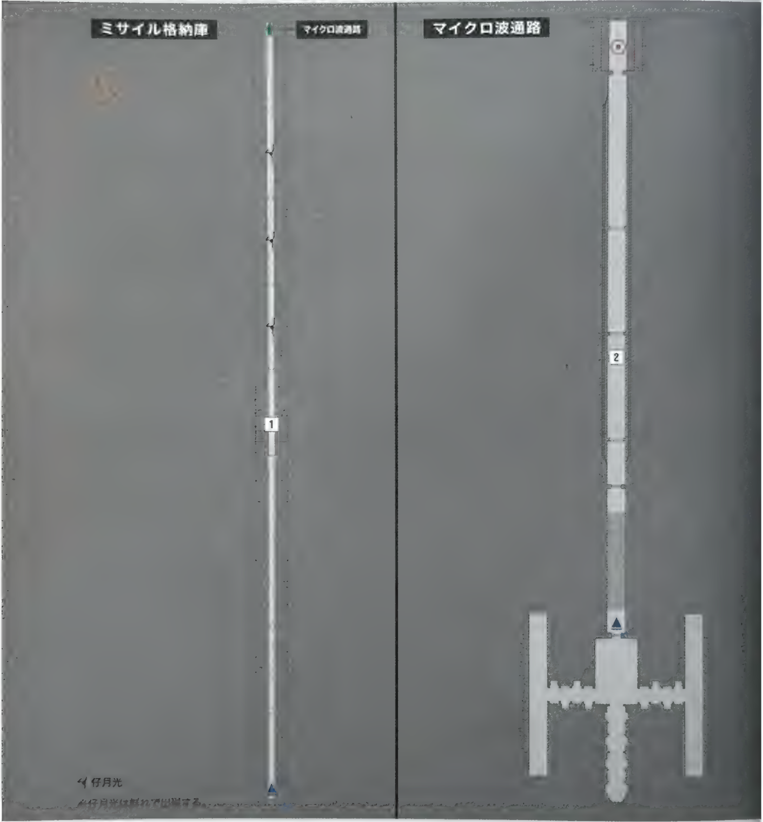
## マイクロ波の中へ

一方、サーバールームを目指すスネークは突然の発作に苦しんでいた。すでに注射も効果がない。ヘイブン・トルーパーに取り囲まれ、体力(LIFE)も気力も尽きたスネークの窮地を、またも雷電が救った。両腕を失ったその身体から放たれる雷が光を放ち、雨を呼ぶ。通路を埋め尽くさんばかりのヘイブン・トルーパーと対峙した雷電はスネークを制し、この先は自分が行くと訴える。だがスネークは頑なだった。世界を狂わせ、雷電の人生さえも狂わせた今の状況を生み出したのは自分達だ。自分には、それを止める義務があると。雷電を説得したスネークは、さらに集結しつつあるヘイブン・トルーパーを彼に任せ、Mk.IIIと共に先を急ぐ。だがサーバールームへ続く通路には、マイクロ波発生装置が彼らを待ち受けていた。



# アウター・ヘイブン突入

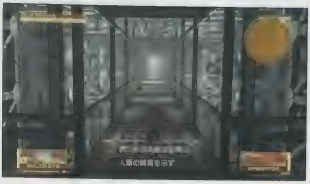
## アウター・ヘイブン：ミサイル格納庫　OUTER HAVEN : MISSILE HANGAR
## アウター・ヘイブン：マイクロ波通路　OUTER HAVEN : MICROWAVE CORRIDOR




| | |
|---|---|
| WEAPON | なし |
| ITEM | リゲイン。 |

## 1 G.Wを目指して走り抜けろ

メリルを司令センターに残し、ミサイル格納庫へ突入したスネーク。通路は一本道で、最初は敵も出現しない。G.Wのサーバールームを目指して、ひたすら走るだけだ。メリルとジョニーが合流した頃、通路内に大量の仔月光が出現する。破壊しても次々に現れるので、チャフグレネードを投げて無力化するか、ローリングで突破すること。



サーバールームへと続くミサイル格納庫は、真っすぐな通路が延々と続いている。走るスネークの脳裏に、仲間達の声が去来する。

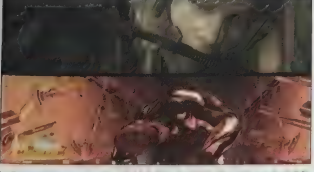
仔月光の群れが現れるが、構っている時間はない。強引に突破するか、チャフグレネードが残っているならここで使うこと。

ドラム缶のローリングアタックで、仔月光を蹴散らして進んでもよい。転がりすぎで嘔吐しても、ゴールに向かって転がり続けるのだ。

## 2 マイクロ波通路を突破せよ

雷電の援護を受けたスネークは、サーバールームへと通じるマイクロ波通路へ向かう。通路内はマイクロ波が放射されており、いるだけでLIFEが減少していく。左スティックでひたすら前進し、一刻も早く通路を抜けなければならない。膝をつき、倒れても、△ボタンを連打して前に進む。LIFEが尽きても、気力が続く限り前に進み続ける。

画面が上下に分割され、上画面では仲間達の戦いが映し出される。下画面のスネークを操作し、マイクロ波通路をひたすら前進する。



LIFEがゼロに近づく頃に扉が見えてくるが、扉の先にもまた通路は続いている。マイクロ波によってソリッド・アイも破壊される。

LIFEが尽きたスネークは、気力だけで進み続ける。倒れて動けなくなっても、△ボタンを連打して、這うように前進する。

# スネーク最後の戦い
## ～リキッドとの決着～

アウター・ヘイブン：G.Wサーバールーム
OUTER HAVEN : G.W SERVER ROOM

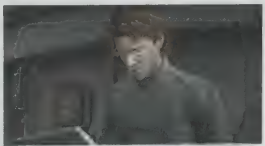
## G.Wサーバールーム

マイクロ波照射エリアを抜けたスネークはMk.Ⅲが開放した扉を抜け、息も絶え絶えにサーバールームに転がり込んだ。それまでの地獄が嘘であるかのように、静寂に支配された空間。そこに整然と立ち並ぶサーバー群は、どこか墓地を想起させるものがあった。オタコンはMk.Ⅲを操作し、サニーが完成させたワームを流し込む作業を開始する。これまでの戦闘で傷つき心身共に限界寸前に達していたスネークも、最後の力を振り絞ってMk.Ⅲのもとへ向かった。だがその時、スネークの視界の隅を黒い影がよぎる。それは侵入者を探知し、排除するために集まってきた仔月光だった。

## 愛国者達の最期

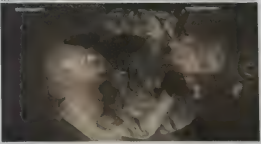
群がる仔月光を振り払い、手にした銃で破壊していくスネーク。しかし仔月光は際限なく現れ、スネークに容赦ない電撃を加え体力を奪っていく。そして同じ頃、メリルや雷電達も、ヘイブン・トルーパーを前に窮地に立たされていた。誰もが限界を感じ始めたその時、ワームの注入作業がついに完了する。G.Wに管理されていたSOPが停止し、ヘイブン・トルーパーや仔月光は瞬く間に無力化されていく。だが、G.Wのみを破壊するはずだったワームはその活動を止めることがなく、侵食は愛国者達のシステム全体にまで及んでいった。

## ナオミの願い



やがて全てのAIが破壊されると、室内のあらゆるモニタに、ナオミからのメッセージビデオが流される。ナオミが作り出したナノマシンを利用し、国民全てを管理下に置こうとしていた愛国者達。彼女は、自分にはそれを止める責任があったと語る。ワームの名はFOXALIVE。システムに捕らわれた兵士(FOX)達を野に放つという願いを込めた、FOXDIEとは逆の発想から生まれたワームだった。ナオミは目的のためにオタコンをだまし、最期まで真実を告げられなかったことを謝罪する。そして同時に、彼によって生きる喜びを感じられたことへの感謝も。彼女のメッセージは最期にスネークに向けられた。「この国は無垢な子供に還った。スネーク、もういいのよ。お疲れさま」不意に激しい発作に襲われたスネークの意識は、ナオミの声に耳を傾けながら闇に沈んでいった。

## リキッドとの対決

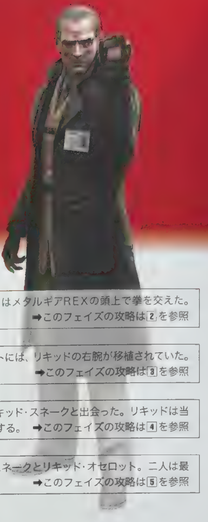


リキッドの蹶起は失敗した。戦いは終わったのだと、誰もがそう思っていた。アウター・ヘイブンの艦橋最上部。スネークは、近くに立つ何者かの気配に意識を取り戻した。「目が覚めたか、スネーク」リキッドの声がスネークを覚醒させる。スネーク達のG.W破壊を、止めようと思えば止められたはずのリキッド。だが彼は、そんなスネークの疑問を一笑に付す。これこそが自分の望んだ結末なのだ、と。愛国者達から解放された自由な軍隊の創設を望んだビッグボス。愛国者達の情報統制からの解放を目指したソリダス。そしてリキッドもまた、愛国者達からの真の解放を望み、今それは果たされた。二人は最後に残された個人的な決着を果たすべく、ゆっくりと拳を固める。

BOSS

# リキッド・オセロット

**LIQUID OCELOT**



**STORY**

G.Wを破壊し、ミッションを遂行したスネーク。戦争は終わったかに見えた……。傷ついたスネークが意識を取り戻すと、アウター・ヘイブンの艦橋上にリキッドの姿があった。スネークとリキッドは個人的な決着をつけるため、最後の勝負に挑む。

## アウター・ヘイブン：セイル上部 OUTER HAVEN : SAIL

| | |
|---|---|
| フェイズ 1<br>Phase 1 | 9年前のシャドー・モセス島、スネークとリキッドはメタルギアREXの頭上で拳を交えた。ヘイブンの艦橋上で、二人は再び相まみえる。 ➡このフェイズの攻略は2を参照 |
| フェイズ 2<br>Phase 2 | 7年前のハドソン湾、スネークと再会したオセロットには、リキッドの右腕が移植されていた。その右腕が今、スネークを容赦なく打ちすえる。 ➡このフェイズの攻略は3を参照 |
| フェイズ 3<br>Phase 3 | 50年前のソ連、オセロットはCQCの使い手ネイキッド・スネークと出会った。リキッドは当時のオセロットを思わせる動きでスネークを翻弄する。 ➡このフェイズの攻略は4を参照 |
| フェイズ 4<br>Phase 4 | 数々の戦いを経て、傷つき、年老いたオールド・スネークとリキッド・オセロット。二人は最後の決着をつけるべく、ただ拳を振るう。 ➡このフェイズの攻略は5を参照 |

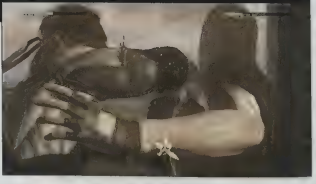
## ! リキッド戦の操作方法

左スティック—移動
右スティック—カメラの移動
△ボタン—特殊アクション
×ボタン—ダッキング／ダッシュ

L1 ボタン—ガード
R1 ボタン—短く押す：打撃攻撃
長く押す：CQC
（左スティックを倒すと投げ）
ガード時：強ストレート
ダッシュ時：リバーブロー

## 1 4つのフェイズを戦う

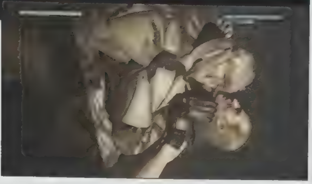
リキッドとの決着は、打撃とCQCによる格闘戦で行われる。画面下にアイコンが表示されたときに対応ボタンを押すと、状況に応じたアクションを繰り出すことが可能だ。戦いはお馴染みのBGM4つに沿って4つのフェイズで構成され、リキッドのLIFEを減らすことによりフェイズが進行していく。



潜望鏡の近くでCQCを繰り出すと、潜望鏡に叩きつける。また、リキッドが挑発中に△ボタンを押すと、両者のLIFEが回復する。

## 2 序盤戦は積極的に攻撃

フェイズ１では、積極的に打撃攻撃を仕掛けよう。CQCは、リキッドの起き上がりを狙って繰り出すといい。リキッドにガードされた場合は、すぐにガードして反撃を防ぐこと。なお、CQCでの腕極めやマウント時にR1ボタンを長押しすると絞めになり、$O_2$ゲージにダメージを与える。


何度も首を絞めると、$O_2$ゲージが少なくなっていく。$O_2$ゲージをゼロにし、なおも絞め続ければLIFEを減らすことができる。

## 3 右強ストレートを警戒

フェイズ２では、リキッドの強烈な右強ストレートに要注意。右強ストレートは、ガードを固めてリキッドに密着すれば出してこないので、アッパーをガードした直後に反撃するといい。また、フェイズ２ではリバーブローがヒットしやすく、右強ストレートの出かかりを潰すこともできる。

右強ストレートは、ガードしても大きくLIFEを削られてしまう。しかしダッシュでかわすことができれば、CQCを決めるチャンスだ。

## 4 リキッドのCQCに注意

フェイズ３のリキッドは、腕を上下に構えたCQCの構えを取ることがある。このときに接近戦を仕掛けてもCQCで返されてしまうので、後方ダッシュで距離を取りながら、強ストレートで牽制していくといい。またフェイズ３では、両者とも打撃からの頭突きを繰り出すことができるようになる。

フェイズ３のみ、打撃の２段目が当たった直後に△ボタンを押すと頭突きになる。R1と△ボタンを同時に連打すると出やすい。

## 5 最後の戦い

フェイズ４まで来ると、これまでの戦いで傷ついた両者は立っているのがやっとの状態。スネークは左スティックによる移動と、R1ボタンの打撃攻撃以外は行えなくなる。リキッドに近づいて間合いを測り、相手より先にパンチを繰り出す。ひたすら殴り続ければ、戦いに決着をつけることができる。

長い戦いの末、まさに満身創痍の二人。もはやテクニックは関係ない。リキッドが倒れるまで、拳を叩き込み続けるのだ。

そして英雄（スネーク）は
彼に残された最後のミッションへと旅立つ

# CHAPTER 4
# DATA

# 武器 WEAPONS

## データの見方

### ❶ AN94

❷ AN94　5.45ミリ口径アサルトライフル

❸

| | |
|---|---|
| ❹ 重量 | 4.0kg |
| ❺ 装弾数 | 30 |
| ❻ CQC | 両手 |
| ❼ ズーム | — |
| ❽ 連射切替 | [セミオート][2点バースト][フルオート] |
| ❾ 販売価格 | 5000DP |
| ❿ 売却価格 | 2500DP |

⓫ 使用可能弾薬 5.45×39mm

⓬ DMG D　SHK E　PNT C　STB B　RLD B　LKD D

⓭ 発射速度1800発／分での2点バーストという特殊な射撃モードを持つ高性能アサルトライフル。

1. 武器の正式名称。
2. 武器の日本語名称。
3. 武器のアイコン画像。
4. 武器の重さ。
5. 最大装弾数。撃ち切るとリロードが必要となる。
6. その武器を選択中に、CQCが可能かどうか。
また、片手用武器か、両手用武器かを示す。
7. ズーム機能の有無と倍率。
8. 連射機能切り替えの有無と、切り替え可能なタイプ。
   - セミオート
   - 2点バースト
   - 3点バースト
   - フルオート
9. 武器をドレビンショップで購入するときに必要なDP。
10. 武器をドレビンへ売却したときにもらえる基本DP。
11. その武器に使用できる弾薬。
なお、スラッグ弾は貫通力が向上。
空気弾は気力ダメージを与え、貫通力が低下する。
12. 武器の性能。S、A～Eの6段階があり、Sが最も優秀。
   - DMG SLP STN 殺傷力の高さ。または睡眠時間、気絶時間の長さ。
   - SHK 衝撃力の強さ。
   - PNT 貫通力の強さ。
   - STB 射撃時の反動の大きさ。
   - RLD リロードにかかる時間。
   - LKD AUTO AIMの有効範囲。
13. 武器の解説。

## ハンドガン HANDGUNS

### Mk.2 PISTOL

Mk.2ピストル　特殊作戦用消音拳銃

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.1kg |
| 装弾数 | 10 |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬 ANEST.(.22)

SLP D　SHK —　PNT E　STB S　RLD A　LKD B

組み込み式のサプレッサーを装備した、消音性能が極めて高い.22口径の自動拳銃。

### OPERATOR

オペレーター　.45口径自動拳銃

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.0kg |
| 装弾数 | 7 |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬 .45ACP

DMG D　SHK C　PNT E　STB B　RLD S　LKD B

今回の作戦遂行のため、スネークに用意された.45口径ピストル。レーザーサイトを標準装備し、戦闘力を高めている。

### GSR

GSR　.45口径自動拳銃

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.2kg |
| 装弾数 | 8 |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 3000DP |
| 売却価格 | 1500DP |

使用可能弾薬 .45ACP

DMG D　SHK C　PNT E　STB B　RLD S　LKD B

.45口径コンパットピストル。連射性能は若干落ちるが、その分を弾薬の高い威力がカバーする。

※本書ではゲーム本編クリア後の楽しみを損なわないよう、一部掲載していないデータがあります。
また、EXTRAで追加配信されるものは含まれません。あらかじめご了承ください。

## FIVE SEVEN

ファイブセブン | 5.7ミリ口径自動拳銃

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.8kg |
| 装弾数 | 20 |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 6000DP |
| 売却価格 | 3000DP |

使用可能弾薬 5.7×28mm

DMG D SHK D PNT B STB B RLD S LKD B

P90用に開発された5.7×28mm弾を使用する自動拳銃。貫通力は拳銃の中でもトップクラス。

## PMM

PMM | ロシア製9ミリ口径自動拳銃

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.8kg |
| 装弾数 | 12 |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 3500DP |
| 売却価格 | 1750DP |

使用可能弾薬 9×18mm

DMG D SHK D PNT E STB A RLD S LKD B

旧ソ連軍の制式サイドアームであったPMを近代化したモデル。反動が比較的小さく、扱いやすい。

## PSS

PSS | 特殊作戦用消音拳銃

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.9kg |
| 装弾数 | 6 |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 5000DP |
| 売却価格 | 5000DP |

使用可能弾薬 7.62×42mm

DMG D SHK D PNT C STB A RLD S LKD B

驚異的な消音性能と本体の小型化(=隠密携行性)を両立した、サプレッサー不要の消音拳銃。

## G18C

G18C | 9ミリ口径マシンピストル

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.9kg |
| 装弾数 | 33 |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 8000DP |
| 売却価格 | 4000DP |

使用可能弾薬 9×19mm

DMG D SHK D PNT C STB C RLD S LKD B

毎分1200発におよぶ連射速度でのフルオート射撃が可能なマシンピストル。

## Mk.23

Mk.23 | .45口径自動拳銃

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.1kg |
| 装弾数 | 12 |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | 5000DP |

使用可能弾薬 .45ACP

DMG D SHK C PNT E STB B RLD S LKD A

シャドー・モセス潜入ミッションで使用された大型戦闘ピストル。レーザーサイトとライトを標準装備。

## D.E.

D.E. | .50口径大型自動拳銃

| | |
|---|---|
| 重量 | 2.1kg |
| 装弾数 | 7 |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 20000DP |
| 売却価格 | 10000DP |

使用可能弾薬 .50AE

DMG C SHK A PNT E STB D RLD S LKD B

.50口径の弾丸を撃ち出す世界最強の自動拳銃。反動は激しいが、威力、衝撃力共に非常に高い。

## ! 自動的に入手する武器

以下の武器は、ストーリーの進行に合わせて自動的に入手する。

**HANDGUNS**

| | |
|---|---|
| Mk.2ピストル | ACT 1で入手 |
| オペレーター | ACT 1で入手 |

**SUBMACHINE GUNS**

| | |
|---|---|
| Vz.83 | ACT 3で入手 |

**RIFLES**

| | |
|---|---|
| AK-102 | オープニングで入手 |
| M4カスタム | ACT 1で入手 |
| DSR-1 | ACT 2で入手 |
| レールガン | ACT 4で入手 |

**OTHER FIREARMS**

| | |
|---|---|
| MGL-140 | ACT 3で入手 |

**ETC**

| | |
|---|---|
| スタンナイフ | 最初から所持 |
| マンティス人形 | ACT 5で入手 |

# サブマシンガン
## SUBMACHINE GUNS

## M10

M10 | 45口径サブマシンガン

| | |
|---|---|
| 重量 | 3.3kg |
| 装弾数 | 30 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 3000DP |
| 売却価格 | 900DP |
| 使用可能弾薬 | .45ACP |

DMG D　SHK C　PNT E　STB B　RLD B　LKD B

隠密作戦で使用しやすいコンパクトなSMGを、というコンセプトで1960年代に開発されたモデル。

## Vz.83

Vz.83 | チェコ製9ミリ口径サブマシンガン

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.4kg |
| 装弾数 | 20 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | — |
| 使用可能弾薬 | 9×18mm |

DMG D　SHK D　PNT E　STB B　RLD B　LKD S

チェコスロヴァキアで開発された小型サブマシンガン。フルオート時のコントロール性が高い。レーザーサイトを標準装備。

## MP5SD2

MP5SD2 | 9ミリ口径消音サブマシンガン

| | |
|---|---|
| 重量 | 3.1kg |
| 装弾数 | 30 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 15000DP |
| 売却価格 | — |
| 使用可能弾薬 | 9×19mm |

DMG E　SHK D　PNT E　STB B　RLD C　LKD B

サプレッサーが組み込まれ、集弾性も高い、世界で最も優れたサブマシンガンの1つ。

## P90

P90 | 5.7ミリ口径サブマシンガン

| | |
|---|---|
| 重量 | 3.0kg |
| 装弾数 | 50 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 5000DP |
| 売却価格 | 1500DP |
| 使用可能弾薬 | 5.7×28mm |

DMG D　SHK D　PNT B　STB B　RLD B　LKD B

近距離でライフル並みの戦闘力を持つ兵器を供給することを目的として開発された、小型自衛火器。

## MP7

MP7 | 4.6ミリ口径サブマシンガン

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.5kg |
| 装弾数 | 20 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 3500DP |
| 売却価格 | 1050DP |
| 使用可能弾薬 | 4.6×30mm |

DMG E　SHK E　PNT B　STB A　RLD B　LKD A

P90と同じコンセプトで開発されたサブマシンガン。貫通性能が高く、反動によるぶれも小さい。

## BIZON

ビゾン | ロシア製9ミリ口径サブマシンガン

| | |
|---|---|
| 重量 | 2.5kg |
| 装弾数 | 64 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 7000DP |
| 売却価格 | — |
| 使用可能弾薬 | 9×18mm |

DMG D　SHK D　PNT E　STB B　RLD B　LKD A

多弾数ヘリカルマガジンを持ち、弾数が多く頻繁なリロードが不要なロシア製新型サブマシンガン。

# ライフル
RIFLES

## AK 102

AK-102 | 5.56ミリ口径アサルトライフル

| | |
|---|---|
| 重量 | 3.0kg |
| 装弾数 | 30 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | 900DP |

使用可能弾薬 5.56×45mm

DMG D SHK E PNT C STB C RLD B LKD D

AK74の近代化改良モデル。威力、貫通力共に必要十分なレベルにある、最もベーシックな武器。

## M4 CUSTOM

M4カスタム | 5.56ミリ口径カービン

| | |
|---|---|
| 重量 | 3.0kg |
| 装弾数 | 30 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬 5.56×45mm

DMG D SHK E PNT C STB C RLD B LKD D

M16ライフルを短縮したカービンモデル。カスタムパーツの豊富さもあり、あらゆる局面で使用できる。

## Mk.17

Mk17 | 7.62ミリ口径アサルトライフル

| | |
|---|---|
| 重量 | 4.1kg |
| 装弾数 | 20 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 3500DP |
| 売却価格 | 1050DP |

使用可能弾薬 7.62×51mm

DMG C SHK C PNT C STB C RLD B LKD D

ダットサイトやライトなどを組み合わせて装着し、様々な戦術状況に対応できる新鋭アサルトライフル。

## G3A3

G3A3 | 7.62ミリ口径アサルトライフル

| | |
|---|---|
| 重量 | 4.4kg |
| 装弾数 | 20 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 4000DP |
| 売却価格 | 1200DP |

使用可能弾薬 7.62×51mm

DMG C SHK C PNT C STB C RLD C LKD E

1964年にドイツ陸軍に制式採用されたアサルトライフル。命中精度が高く、遠距離戦に向いている。

## FAL CARBINE

ファル・カービン | 7.62ミリ口径カービン

| | |
|---|---|
| 重量 | 4.5kg |
| 装弾数 | 20 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 4500DP |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬 7.62×51mm

DMG C SHK C PNT C STB C RLD B LKD D

FALの短銃身バージョン。近～遠距離と幅広い状況で、優れた威力、貫通力を発揮する。

## AN94

AN94 | 5.45ミリ口径アサルトライフル

| | |
|---|---|
| 重量 | 4.0kg |
| 装弾数 | 30 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 5000DP |
| 売却価格 | 2500DP |

使用可能弾薬 5.45×39mm

DMG D SHK E PNT C STB B RLD B LKD D

発射速度1800発／分での2点バーストという特殊な射撃モードを持つ高性能アサルトライフル。

## XM8

XM8 | 5.56ミリ口径カービン

| | |
|---|---|
| 重量 | 2.8kg |
| 装弾数 | 30 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | 3000DP |

使用可能弾薬 5.56×45mm

DMG D SHK E PNT C STB C RLD B LKD D

米陸軍の主力アサルトライフルとなるべく開発されたXM8のカービンモデル。ダットサイトを標準装備。

## TANEGASHIMA

| 種子島 | 火縄銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 4.0kg |
| 装弾数 | 1 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 1000000DP |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬 LEAD BALL

DMG C　SHK B　PNT E　STB B　RLD E　LKD D

日本の鉄砲鍛冶が精魂を込めて作り上げた神秘の火縄銃。特定の場所で撃つと、一定確率で神風が吹く。

## M14EBR

| M14EBR | 7.62ミリ口径自動狙撃銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 4.5kg |
| 装弾数 | 20 |
| CQC | — |
| ズーム | 3倍／10倍 |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 9000DP |
| 売却価格 | 2700DP |

使用可能弾薬 7.62×51mm

DMG C　SHK C　PNT B　STB D　RLD B　LKD —

M14をカスタマイズした狙撃ライフル。遠距離での威力が高く、フルオートでの近距離戦闘も可能。

## DSR-1

| DSR-1 | 7.62ミリ口径(マグナム弾)ブルパップ式狙撃銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 6.0kg |
| 装弾数 | 5 |
| CQC | — |
| ズーム | 3倍／10倍 |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 20000DP |
| 売却価格 | 6000DP |

使用可能弾薬 7.62×67mm

DMG B　SHK A　PNT A　STB D　RLD C　LKD —

ドイツ連邦警察局の特殊部隊、GSG9の要求に基づいて開発された新鋭スナイパーライフル。

## SVD

| SVD | ロシア製7.62ミリ口径自動狙撃銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 4.4kg |
| 装弾数 | 10 |
| CQC | — |
| ズーム | 3倍／10倍 |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 18000DP |
| 売却価格 | 5400DP |

使用可能弾薬 7.62×54R

DMG C　SHK B　PNT A　STB E　RLD B　LKD —

数百メートルの遠距離から支援火力を供することを目的として開発された、歩兵用セミオート狙撃銃。

## VSS

| VSS | 特殊作戦用消音狙撃銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 3.4kg |
| 装弾数 | 10 |
| CQC | — |
| ズーム | 3倍／10倍 |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | 5400DP |

使用可能弾薬 9×39mm

DMG D　SHK D　PNT A　STB D　RLD B　LKD —

消音性能と、防弾着に対する貫徹力の両立を求める特殊作戦に投入するべく開発された、特殊狙撃銃。サプレッサー内蔵。

## MOSIN-NAGANT

| モシン・ナガン | ロシア製ボルトアクション狙撃銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 4.4kg |
| 装弾数 | 5 |
| CQC | — |
| ズーム | 3倍／10倍 |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 60000DP |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬 ANEST. (7.62mm)

SLP B　SHK A　PNT E　STB D　RLD B　LKD —

SVDが制式化されるまでの、ソ連軍における主力狙撃銃。ボルトアクションで、麻酔弾を使用する。

## M82A2

| M82A2 | .50口径アンチマテリアルライフル |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 14.0kg |
| 装弾数 | 10 |
| CQC | — |
| ズーム | 3倍／10倍 |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 200000DP |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬 .50BMR

DMG S　SHK S　PNT S　STB E　RLD B　LKD —

各種狙撃銃の中では射程・威力共に最大の大型のアンチマテリアルライフル。連射も比較的容易。

## RAIL GUN

| レールガン | 可変初速式電磁加速砲 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 20.0kg |
| 装弾数 | 40 |
| CQC | — |
| ズーム | 3倍／10倍 |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬 RAIL GUN AMMO.

DMG S　SHK S　PNT S　STB C　RLD D　LKD —

電磁誘導により飛翔体を加速、射出する兵器。構えるとチャージを始め、チャージレベルで威力が変化。

# その他火器
OTHER FIREARMS

## M60E4

| M60E4 | 7.62ミリ口径汎用機関銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 9.3kg |
| 装弾数 | 200 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 10000DP |
| 売却価格 | 3000DP |
| 使用可能弾薬 | 7.62×51mm |

DMG C SHK C PNT C STB C RLD E LKD E

長年米軍の主力として扱われるM60の最新バリエーション。各種アクセサリーの装着が可能。

## Mk.46 MOD1

| Mk.46 Mod 1 | 特殊作戦用5.56ミリ口径機関銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 5.8kg |
| 装弾数 | 100 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 9000DP |
| 売却価格 | — |
| 使用可能弾薬 | 5.56×45mm |

DMG D SHK B PNT C STB C RLD E LKD D

M249分隊支援火器に所要の改造を施して作られた。弾数が多く、また機関銃としては軽量なのが特徴。

## M870 CUSTOM

| M870カスタム | ポンプアクションショットガン |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 3.5kg |
| 装弾数 | 4(+1) |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 30000DP |
| 売却価格 | 9000DP |
| 使用可能弾薬 | 12GA.(00 BUCK)/12GA.(SLUG)/12GA.(V.RING) |

DMG B SHK S PNT B STB D RLD E LKD C

ポンプアクションショットガンを、近接戦闘用にカスタマイズ。重量と性能、安定性のバランスがよい。ライト内蔵。

## HK21E

| HK21E | 7.62ミリ口径汎用機関銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 9.3kg |
| 装弾数 | 100 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 6000DP |
| 売却価格 | 1800DP |
| 使用可能弾薬 | 7.62×51mm |

DMG C SHK C PNT C STB C RLD D LKD E

ローラーロッキングメカニズムを作動原理に用いた、ベルト給弾式機関銃。装弾数が多く威力も高い。

## PKM

| PKM | 7.62ミリ口径汎用機関銃 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 9.0kg |
| 装弾数 | 100 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 9000DP |
| 売却価格 | 2700DP |
| 使用可能弾薬 | 7.62×54R |

DMG C SHK B PNT C STB D RLD E LKD E

1961年にソ連軍によって採用されたPK汎用機関銃の改良モデル。遠距離での貫通力が高い。

## TWIN BARREL

| 水平2連 | 水平2連ショットガン |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 2.3kg |
| 装弾数 | 2 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 25000DP |
| 売却価格 | 7500DP |
| 使用可能弾薬 | 12GA.(00 BUCK)/12GA.(SLUG)/12GA.(V.RING) |

DMG B SHK S PNT B STB E RLD A LKD C

狩猟用水平2連ショットガンのバレルを切り落とし、携行しやすいように改造したカスタムモデル。

## SAIGA12

| サイガ12 | 自動ショットガン |
|---|---|

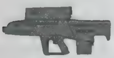
| | |
|---|---|
| 重量 | 3.8kg |
| 装弾数 | 8 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 40000DP |
| 売却価格 | — |
| 使用可能弾薬 | 12GA.(00 BUCK)/12GA.(SLUG)/12GA.(V.RING) |

DMG B SHK S PNT B STB D RLD B LKD C

AKシリーズのデザインをベースにして、新たに開発されたセミオートオンリーのショットガン。

## XM25

XM25 ｜ 25ミリグレネードランチャー



| | |
|---|---|
| 重量 | 5.5kg |
| 装弾数 | 6 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | 3倍 |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 80000DP |
| 売却価格 | 16000DP |

使用可能弾薬：25mm A.B.G.

DMG A ｜ SHK S ｜ PNT — ｜ STB E ｜ RLD B ｜ LKD —

個人携行式グレネードランチャー。照準を固定して方向キーの上下で、炸裂までの飛翔距離を調節可能。

## MGL-140

MGL-140 ｜ 40ミリグレネードランチャー

| | |
|---|---|
| 重量 | 6.0kg |
| 装弾数 | 6 |
| CQC | 両手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬：40mm (GRENADE) ／40mm (WP G) ／40mm (STUN G) ／40mm (SMOKE G)

DMG A ｜ SHK S ｜ PNT — ｜ STB E ｜ RLD E ｜ LKD —

連発式の個人携行用グレネードランチャー。多数の敵を一気に殲滅したいときに最適の武器。

## RPG-7

RPG-7 ｜ ロケット推進擲弾筒

| | |
|---|---|
| 重量 | 8.5kg |
| 装弾数 | 1 |
| CQC | - |
| ズーム | 3倍 |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 60000DP |
| 売却価格 | 6000DP |

使用可能弾薬：RPG-7 AMMO.

DMG S ｜ SHK S ｜ PNT — ｜ STB E ｜ RLD B ｜ LKD —

世界中のあらゆる紛争でその姿を見る、個人携行対戦車兵器。対空戦闘を除く、様々な局面で活躍。

## M72A3

M72A3 ｜ 携行型対戦車ロケット弾

| | |
|---|---|
| 重量 | 2.5kg |
| 装弾数 | 1 |
| CQC | — |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 40000DP |
| 売却価格 | 4000DP |

使用可能弾薬：M72A3

DMG A ｜ SHK S ｜ PNT — ｜ STB D ｜ RLD A ｜ LKD —

対人戦にも用いられる、使い捨ての対戦車ロケットランチャー。リロードが早く、連続攻撃がしやすい。

## JAVELIN

ジャベリン ｜ 携行型対戦車ミサイル

| | |
|---|---|
| 重量 | 22.3kg |
| 装弾数 | 1 |
| CQC | — |
| ズーム | 3倍 |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 150000DP |
| 売却価格 | 15000DP |

使用可能弾薬：JAVELIN

DMG S ｜ SHK S ｜ PNT — ｜ STB E ｜ RLD B ｜ LKD —

強力な破壊力を持つ、アメリカ製新鋭対戦車ミサイル。ミサイルは発射後、右スティックで誘導可能。

## FIM-92A

FIM-92A ｜ 携行型地対空ミサイル

| | |
|---|---|
| 重量 | 15.7kg |
| 装弾数 | 1 |
| CQC | — |
| ズーム | 3倍 |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 100000DP |
| 売却価格 | 10000DP |

使用可能弾薬：FIM-92A

DMG S ｜ SHK S ｜ PNT — ｜ STB E ｜ RLD B ｜ LKD —

赤外線／紫外線2波長シーカーを備え、完全な撃ちっぱなし能力を持つ個人携行型対空ミサイル。

## ! 非売品の入手場所

ドレビンショップに入荷されない武器は、以下の場所(方法)で入手できる。
この場所(方法)以外では入手できないので、取り逃さないようにしよう。

**HANDGUNS**

Mk.23 ACT 4 ヘリポート P.174

**RIFLES**

XM8 ACT 2 送電施設 P.120

VSS ACT 2 捕虜収容施設 P.122

**EXPLOSIVES**

**チャフグレネード**

ACT 2 捕虜収容施設 P.122

ACT 2 市場 P.142

ACT 3 ミッドタウン・中央セクター P.152

ACT 4 ヘリポート P.174

**ETC**

**空マガジン**

リロード時に入手

**ソロー人形**

ACT 5 司令センター P.206

# 爆発物
EXPLOSIVES

## GRENADE

| グレネード | 破片手榴弾 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.3kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 120DP |
| 売却価格 | 60DP |
| 使用可能弾薬 | — |

DMG A SHK S PNT — STB — RLD — LKD —

ピンを抜き投擲すると2秒後に爆発、半径約3メートル内の敵を殺傷する、標準的な破片手榴弾。

## PETRO BOMB

| 火炎瓶 | 火炎瓶 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.8kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 100DP |
| 売却価格 | 50DP |
| 使用可能弾薬 | — |

DMG B SHK B PNT — STB — RLD — LKD —

生活物資で即席に作成できる簡易焼夷弾。敵兵を吹き飛ばす効果はないが、広範囲への放火が可能。

## WP G.

| 白燐グレネード | 白燐手榴弾 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.8kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 110DP |
| 売却価格 | 55DP |
| 使用可能弾薬 | — |

DMG A SHK S PNT — STB — RLD — LKD —

大気に触れると自然発火。爆発で敵を吹き飛ばした後も燃え続け、炎に触れた敵にダメージを与える。

## STUN G.

| スタングレネード | 閃光音響手榴弾 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.5kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 120DP |
| 売却価格 | 60DP |
| 使用可能弾薬 | — |

STN A SHK S PNT — STB — RLD — LKD —

起爆すると激しい閃光と大音響を発し、敵の視聴覚能力を一時的に麻痺させる特殊な手榴弾。

## CHAFF G.

| チャフグレネード | 電子妨害手榴弾 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.8kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | 750DP |
| 使用可能弾薬 | — |

STN — SHK B PNT — STB — RLD — LKD —

爆発後一定時間、近傍の電子装備を機能不全に陥れる電子攻撃手榴弾。誘導武器や無人兵器に特に有効。

## SMOKE G.

| スモークグレネード | 発煙手榴弾 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.5kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 100DP |
| 売却価格 | 50DP |
| 使用可能弾薬 | — |

STN — SHK — PNT — STB — RLD — LKD —

信号送達などに用いられる戦闘支援用手榴弾。煙は刺激性を持ち、敵の行動を遅滞させる効果もある。

## CLAYMORE

| クレイモア | クレイモア地雷 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.6kg |
| 装弾数 | |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | |
| 販売価格 | 300DP |
| 売却価格 | 120DP |
| 使用可能弾薬 | — |

DMG A SHK S PNT — STB — RLD — LKD —

C4爆薬が内蔵された指向性対人地雷。起爆すると前方約60度の範囲に扇状のキリングゾーンを形成。

## S.G.MINE

| 睡眠ガス地雷 | 睡眠ガス地雷 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.5kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 300DP |
| 売却価格 | 120DP |

使用可能弾薬 —

SLP S SHK — PNT — STB — RLD — LKD —

睡眠ガスを放出する非殺傷型の地雷。広範囲に、かつ効率的に睡眠ガスを散布できる。

## C4

| C4 | C4爆弾 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.6kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 400DP |
| 売却価格 | 160DP |

使用可能弾薬 —

DMG S SHK S PNT — STB — RLD — LKD —

遠隔起爆装置付きプラスチック爆弾。設置後、任意のタイミングで◎ボタンを押すと起爆する。

## S.G.SATCHEL

| 無線起爆型睡眠ガス装置 | 無線起爆型睡眠ガス装置 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.5kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 400DP |
| 売却価格 | 160DP |

使用可能弾薬 —

SLP S SHK — PNT — STB — RLD — LKD —

遠隔起爆装置付き睡眠ガス放出器。設置後、◎ボタンを押すと睡眠ガスを放出。また壁面にも設置可能。

## STUN KNIFE

| スタンナイフ | ナイフ(スタンガン機能内蔵) |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.2kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | — |

使用可能弾薬 —

DMG — SHK — PNT — STB — RLD — LKD —

スタンガン機能内蔵の戦闘用ナイフ。R1ボタンを軽く押すと連続攻撃、強く押すと突き。R2ボタンで電撃攻撃。

## MAGAZINE

| 空マガジン | 銃の空弾倉 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | — |

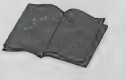
使用可能弾薬 —

STN — SHK — PNT — STB — RLD — LKD —

銃の空弾倉。リロードするごとに数が増える。あさっての方向へ投げ、敵の注意を引き付けられる。

## PLAYBOY

| Playboy | Playboy |
|---|---|



| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 200DP |
| 売却価格 | 80DP |

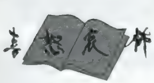
使用可能弾薬 —

STN — SHK — PNT — STB — RLD — LKD —

主観で眺めると気力が回復するグラビア雑誌。構え中にR1ボタン+◎ボタンでページがめくれる。

## EMOTION MAG

| 感情本 | 感情本 |
|---|---|



| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | 2000DP |
| 売却価格 | — |
| 使用可能弾薬 | — |

STN — SHK — PNT — STB — RLD — LKD —

BB部隊員の写真が掲載された写真雑誌。構え中に R1 ボタン+◎ボタンでページがめくれる。

## MANTIS DOLL

| マンティス人形 | マンティス人形 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | 10000DP |
| 使用可能弾薬 | — |

DMG — SHK — PNT — STB — RLD — LKD —

サイコ・マンティスの形をした操り人形。亡霊を放出し、体内にナノマシンを有する生者を操れる。

## SORROW DOLL

| ソロー人形 | ソロー人形 |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 装弾数 | — |
| CQC | 片手 |
| ズーム | — |
| 連射切替 | — |
| 販売価格 | — |
| 売却価格 | 10000DP |
| 使用可能弾薬 | — |

STN — SHK — PNT — STB — RLD — LKD —

ザ・ソローの形をした操り人形。亡霊を放出し、死者に命中させると、その体を操れる。

## ! 新商品の入荷タイミング

ドレビンショップで購入できる武器は、ゲームの進行に合わせ、新しいものが入荷されていく。新商品は以下の通り各ACTごとに入荷し、ミッションブリーフィング中にも情報が表示される。

### ACT 2

**HANDGUNS**
- ファイブセブン
- D.E.

**SUBMACHINE GUNS**
- P90
- ビゾン

**RIFLES**
- G3A3
- SVD
- M82A2

**OTHER FIREARMS**
- HK21E
- M60E4
- サイガ12
- XM25
- M72A3
- ジャベリン

**ETC**
- 感情本

### ACT 3

**HANDGUNS**
- G18C

**SUBMACHINE GUNS**
- MP5SD2

**RIFLES**
- AN94

**OTHER FIREARMS**
- PKM
- 水平2連
- FIM-92A

### ACT 4

**RIFLES**
- ファル・カービン

**OTHER FIREARMS**
- Mk.46 Mod 1

# 弾薬 BULLETS

## データの見方

❶ 7.62×51mm

❷ 7.62×51mm弾

❸

| ❹ 販売価格 | 30DP |
|---|---|
| ❺ 1セット容量 | 30PCS |

| ❻ 使用可能武器 | |
|---|---|
| Mk.17 | G3A3 |
| ファル・カービン | M14EBR |
| HK21E | M60E4 |

❶ 弾薬の正式名称。

❷ 弾薬の日本語名称。

❸ 弾薬のアイコン画像。

❹ 弾薬をドレビンショップで購入するときに必要なDP（1PCS=1発あたり）。

❺ 購入時、1セットに含まれている弾薬の数。

❻ その弾薬を使用できる武器。

### ANEST. (.22)

.22口径麻酔弾

| 販売価格 | 30DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 20PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| Mk.2ピストル | — |
| — | — |
| — | — |

### ANEST. (7.62mm)

7.62ミリ口径麻酔弾

| 販売価格 | 40DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 10PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| モシン・ナガン | — |
| — | — |
| — | — |

### .45ACP

.45ACP弾

| 販売価格 | 20DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 20PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| オペレーター | GSR |
| Mk.23 | M10 |
| — | — |

### .50AE

.50口径弾(D.E.用)

| 販売価格 | 30DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 20PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| D.E. | — |
| — | — |
| — | — |

### .50BMR

12.7×99mm弾

| 販売価格 | 150DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 15PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| M82A2 | — |
| — | — |
| — | — |

### 4.6×30mm

4.6×30mm弾

| 販売価格 | 10DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 50PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| MP7 | — |
| — | — |
| — | — |

### 5.45×39mm

5.45×39mm弾

| 販売価格 | 20DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 40PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| AN94 | — |
| — | — |
| — | — |

### 5.56×45mm

5.56×45mm弾

| 販売価格 | 15DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 40PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| AK-102 | M4カスタム |
| XM8 | Mk.46 Mod 1 |
| — | — |

## 5.7×28mm

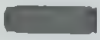
5.7×28mm弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 30DP |
| 1セット容量 | 50PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| ファイブセブン | P90 |
| — | — |
| — | — |

## 7.62×42mm

7.62×42mm消音弾



| | |
|---|---|
| 販売価格 | 30DP |
| 1セット容量 | 20PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| PSS | |
| — | — |
| — | — |

## 7.62×51mm

7.62×51mm弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 30DP |
| 1セット容量 | 30PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| Mk.17 | G3A3 |
| ファル・カービン | M14EBR |
| HK21E | M60E4 |

## 7.62×54R

7.62×54R弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 40DP |
| 1セット容量 | 30PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| SVD | PKM |
| — | — |
| — | — |

## 7.62×67mm

7.62×67mmマグナム弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 50DP |
| 1セット容量 | 20PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| DSR-1 | — |
| — | — |
| — | — |

## 9×18mm

9×18mm弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 10DP |
| 1セット容量 | 30PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| PMM | Vz.83 |
| ビゾン | — |
| — | — |

## 9×19mm

9×19mm弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 25DP |
| 1セット容量 | 30PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| G18C | MP5SD2 |
| — | — |
| — | — |

## 9×39mm

9×39mm弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 40DP |
| 1セット容量 | 30PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| VSS | — |
| — | — |
| — | — |

## RAIL GUN AMMO.

レールガン用弾体

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 200DP |
| 1セット容量 | 15PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| レールガン | — |
| — | — |
| — | — |

## LEAD BALL

鉛弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 40DP |
| 1セット容量 | 10PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| 種子島 | — |
| — | — |
| — | — |

## 12GA. (00 BUCK)

12ゲージ散弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 50DP |
| 1セット容量 | 20PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| 水平2連 | M870カスタム |
| サイガ12 | MASTERKEY |
| — | — |

## 12GA. (SLUG)

12ゲージスラッグ弾

| | |
|---|---|
| 販売価格 | 60DP |
| 1セット容量 | 20PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| 水平2連 | M870カスタム |
| サイガ12 | MASTERKEY |
| — | — |

## 12GA. (V.RING)

空気弾

| 販売価格 | 50DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 20PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| 水平2連 | M870カスタム |
| サイガ12 | MASTERKEY |
| — | — |

## 40mm G. (GP30)

GP30用40mmグレネード

| 販売価格 | 120DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 5PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| GP30 | — |
| — | — |
| — | — |

## 40mm (GRENADE)

40mmグレネード

| 販売価格 | 130DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 5PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| MGL-140 | XM320 |
| — | — |
| — | — |

## 40mm (WP G)

40mm白燐グレネード

| 販売価格 | 120DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 5PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| MGL-140 | XM320 |
| — | — |
| — | — |

## 40mm (STUN G)

40mmスタングレネード

| 販売価格 | 130DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 5PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| MGL-140 | XM320 |
| — | — |
| — | — |

## 40mm (SMOKE G)

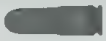
40mm発煙グレネード

| 販売価格 | 100DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 5PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| MGL-140 | XM320 |
| — | — |
| — | — |

## 25mm A.B.G.

25mm空中炸裂グレネード



| 販売価格 | 150DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 10PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| XM25 | — |
| — | — |
| — | — |

## RPG-7 AMMO.

RPG-7予備弾

| 販売価格 | 250DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 3PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| RPG-7 | — |
| — | — |
| — | — |

## M72A3

M72A3予備弾

| 販売価格 | 200DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 3PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| M72A3 | — |
| — | — |
| — | — |

## JAVELIN

携行対戦車ミサイル予備弾

| 販売価格 | 350DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 2PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| ジャベリン | — |
| — | — |
| — | — |

## FIM-92A

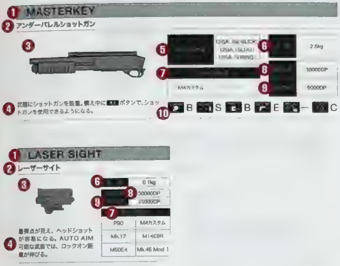
携行地対空ミサイル予備弾

| 販売価格 | 300DP |
|---|---|
| 1セット容量 | 2PCS |

| 使用可能武器 | |
|---|---|
| FIM-92A | — |
| — | — |
| — | — |

# カスタムパーツ CUSTOM PARTS

## データの見方




1. パーツの正式名称。
2. パーツの日本語名称。
3. パーツのアイコン画像。
4. パーツの解説。
5. そのパーツに使用できる弾薬。
6. パーツの重さ。
7. そのパーツを装着できる武器。
8. パーツをドレビンショップで購入するときに必要なDP。
9. パーツをドレビンへ売却したときにもらえる基本DP。
10. パーツの性能。S、A〜Eの6段階があり、Sが最も優秀。

| | | | |
|---|---|---|---|
| DMG | 殺傷力の高さ。 | SHK | 衝撃力の強さ。 |
| PNT | 貫通力の強さ。 | STB | 射撃時の反動の大きさ。 |
| RLD | リロードにかかる時間。 | LKD | AUTO AIMの有効範囲。 |

## MASTERKEY

### アンダーバレルショットガン

| 使用可能弾薬 | 12GA. (00 BUCK)<br>12GA. (SLUG)<br>12GA. (V.RING) |
|---|---|
| 重量 | 2.5kg |
| 販売価格 | 30000DP |
| 売却価格 | 9000DP |

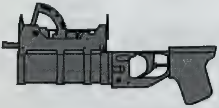
| 装着可能武器 | |
|---|---|
| M4カスタム | — |

武器にショットガンを装着。構え中に R2 ボタンで、ショットガンを使用できるようになる。

DMG B　SHK S　PNT B　STB E　RLD —　LKD C

## GP30

### グレネードランチャー



| 使用可能弾薬 | 40mm G. (GP30) |
|---|---|
| 重量 | 1.3kg |
| 販売価格 | 30000DP |
| 売却価格 | 6000DP |

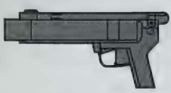
| 装着可能武器 | |
|---|---|
| AK-102 | AN94 |

武器にグレネードランチャーを装着。構え中に R2 ボタンで、グレネードランチャーを使用できるようになる。

DMG A　SHK S　PNT —　STB E　RLD —　LKD —

## XM320

### グレネードランチャー



| 使用可能弾薬 | |
|---|---|
| | 40mm (GRENADE)<br>40mm (WP G)<br>40mm (STUN G)<br>40mm (SMOKE G) |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| M4カスタム | XM8 |

| | |
|---|---|
| 重量 | 1.4kg |
| 販売価格 | 60000DP |
| 売却価格 | 12000DP |

武器にグレネードランチャーを装着。構え中に R2 ボタンで、グレネードランチャーを使用できるようになる。

CMO A SNK S PNT — STB E RLD — LKO —

## SUP. (Op)

### サプレッサー(オペレーター専用)

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 販売価格 | 200DP |
| 売却価格 | — |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| オペレーター | — |
| — | — |
| — | — |

発砲音を消し、発砲時の安定性も少しよくなる(使用回数には限りがある)。

## SUP. (Mk.23)

### サプレッサー(Mk.23専用)

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 販売価格 | 200DP |
| 売却価格 | — |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| Mk.23 | — |
| — | — |
| — | — |

発砲音を消し、発砲時の安定性も少しよくなる(使用回数には限りがある)。

## SUP. (P90)

### サプレッサー(P90専用)

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 販売価格 | 200DP |
| 売却価格 | — |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| P90 | — |
| — | — |
| — | — |

発砲音を消し、発砲時の安定性も少しよくなる(使用回数には限りがある)。

## SUP. (M10)

### サプレッサー(M10専用)

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 販売価格 | 200DP |
| 売却価格 | — |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| M10 | — |
| — | — |
| — | — |

発砲音を消し、発砲時の安定性も少しよくなる(使用回数には限りがある)。

## SUP. (M4)

### サプレッサー(M4カスタム専用)

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 販売価格 | 200DP |
| 売却価格 | — |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| M4カスタム | — |
| — | — |
| — | — |

発砲音を消し、発砲時の安定性も少しよくなる(使用回数には限りがある)。

## SUP. (M14)

### サプレッサー(M14EBR専用)

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 販売価格 | 200DP |
| 売却価格 | — |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| M14EBR | — |
| — | — |
| — | — |

発砲音を消し、発砲時の安定性も少しよくなる(使用回数には限りがある)。

## DOT SIGHT
### ダットサイト

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.3kg |
| 販売価格 | 20000DP |
| 売却価格 | 10000DP |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| M4カスタム | Mk.17 |
| M60E4 | Mk.46 Mod 1 |
| M870カスタム | — |

近～中距離にある標的の照準を容易にする光学照準器。

## D.SIGHT (MP7)
### MP7ダットサイト

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.3kg |
| 販売価格 | 20000DP |
| 売却価格 | — |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| MP7 | — |
| — | — |
| — | — |

近～中距離にある標的の照準を容易にする光学照準器。

## SCOPE
### ライフル用スコープ

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.6kg |
| 販売価格 | 35000DP |
| 売却価格 | 17500DP |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| MP7 | M4カスタム |
| Mk.17 | M60E4 |
| Mk.46 Mod 1 | M870カスタム |

遠くにある標的の照準を容易にする光学照準器。装着した武器にズーム機能4倍を追加する。

## LASER SIGHT
### レーザーサイト

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 販売価格 | 30000DP |
| 売却価格 | 15000DP |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| P90 | M4カスタム |
| Mk.17 | M14EBR |
| M60E4 | Mk.46 Mod 1 |

着弾点が見え、ヘッドショットが容易になる。AUTO AIM可能な武器では、ロックオン距離が伸びる。

## F.LIGHT (H.G.)
### ハンドガン用ライト

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 販売価格 | 3000DP |
| 売却価格 | 1500DP |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| オペレーター | GSR |
| ファイブセブン | G18C |
| — | — |

暗い場所での照準を容易にし、また敵の目をくらませる。照らしている間カムフラ率は低下。

## F.LIGHT (L.G.)
### 長物用ライト

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.1kg |
| 販売価格 | 7000DP |
| 売却価格 | — |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| P90 | M4カスタム |
| Mk.17 | M14EBR |
| M60E4 | Mk.46 Mod 1 |
| MGL-140 | — |

暗い場所での照準を容易にし、また敵の目をくらませる。照らしている間カムフラ率は低下。

## FORE GRIP A
### フォアグリップA

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.2kg |
| 販売価格 | 2500DP |
| 売却価格 | — |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| M4カスタム | Mk.17 |
| M60E4 | Mk.46 Mod 1 |
| MGL-140 | — |

連射時の安定性を高め、また肩越し視点時の照準精度を向上させる。

## FORE GRIP B
### フォアグリップB

| | |
|---|---|
| 重量 | 0.2kg |
| 販売価格 | 2500DP |
| 売却価格 | 1250DP |

| 装着可能武器 | |
|---|---|
| M4カスタム | Mk.17 |
| M60E4 | Mk.46 Mod 1 |
| MGL-140 | — |

連射時の安定性を高め、また肩越し視点時の照準精度を向上させる。

# アイテム ITEMS

## サポートアイテム
MISSION SUPPORT

### CAMERA
カメラ

デジタル一眼レフカメラ。撮影した画像データは、サニーが考案した極めて高い圧縮率を誇る独自形式で保存される。

| 重量 | 0.7kg |
|---|---|

### C BOX
段ボール

どこにでもある段ボール箱。軽くて丈夫な生活必需品。また戦場の兵士にとっては、その有無が生死の分かれ目となることすらある。

| 重量 | 0.6kg |
|---|---|

### iPod®
iPod®

携帯音楽プレーヤー。本体に取り込んだ曲(ラジオ番組)をBGM替わりに流せる。

| 重量 | 0.1kg |
|---|---|

### SOLID EYE
ソリッド・アイ

今回の作戦のためにオタコンが製作した多機能ゴーグル。各種光学機器の機能を備え、様々な戦術情報をスネークに供給する。

| 重量 | 0.1kg |
|---|---|

### MG Mk.II
メタルギアMk.II

スネークに自動追従、スネークとオタコンとのノードとなり、作戦の遂行をサポートする遠隔機動端末。

| 重量 | 0.1kg |
|---|---|

### DRUM CAN
ドラム缶

世界中で使われているドラム缶。長い間風雨にさらされていたらしく、ボロボロ。大人がすっぽり入れる大きさがある。

| 重量 | 9.0kg |
|---|---|

### SIGNAL INT.
無線傍受機

オタコン謹製無線傍受機。東欧のPMC"レイブン・ソード"の無線交信を傍受できる。レジスタンスの概位置を知るのに役立つ。

| 重量 | 0.5kg |
|---|---|

# 回復アイテム
RECOVERY

## Muña
ムーニャ

南米に自生するハーブ。ミントのような香りがする。装備している間、気力の回復速度を少し早める効果がある。

| 重量 | 0.1kg |
|---|---|

## RATION
レーション

軍用携帯糧食。兵士が一日に摂取すべきカロリーと栄養素がバランスよく含まれている。食べるとLIFEと気力が回復。

| 重量 | 0.3kg |
|---|---|

## REGAIN®
リゲイン®

24時間戦うスネークに最適の栄養ドリンク。服用するとLIFEを完全に、気力を一部回復する。暑い場所では気力回復の効果が増大。

| 重量 | 0.1kg |
|---|---|

## COMPRESS
アーセナル湿布

腰に貼って使用する湿布薬。腰痛が緩和され、気力回復効果が得られる。また、気力減少によるローリングの失敗もなくなる。

| 重量 | 0.1kg |
|---|---|

## CIGS
タバコ

スネークが愛煙する紙巻きタバコ。リラックスすることで気力を回復させる効果もあるが、その間LIFEは減少する。

| 重量 | 0.1kg |
|---|---|

## SYRINGE
注射器

ナオミがスネークに与えたペン型注射器。体内ナノマシンの活動を抑制する薬液を封入。気力を一気に回復させるが、副作用もある。

| 重量 | 0.2kg |
|---|---|

## NOODLES
即席ラーメン

コクのあるスープが自慢のひでちゃんラーメン。食べるとLIFEを完全に、気力を一部回復する。寒い場所では気力回復の効果が増大。

| 重量 | 0.1kg |
|---|---|

## PENTAZEMIN
ペンタゼミン

ベンゾジアゼピン類薬物。抗不安、抗けいれん、鎮静作用、筋弛緩作用があり、狙撃時の手ぶれを抑える効能がある。

| 重量 | 0.1kg |
|---|---|

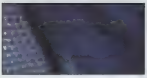
# iPod®ミュージック iPod® MUSIC

| 曲名 | 入手場所／入手方法 |
| --- | --- |
| "Metal Gear Solid" Main Theme (document remix) | ACT 5　艦首 P.202 |
| BIO HAZARD | ACT 3　レジスタンスをボディチェック |
| Backyard Blues | 最初から入手済み |
| Beyond the Bounds | ACT 4　戦車格納庫 P.174 |
| Bon Dance | ACT 2　市場 P.142 |
| Calling To The Night | 最初から入手済み |
| Destiny's Call～Break for the Fortress | ACT 1またはACT 2　民兵のお返し |
| Guns of the HIDECHAN! Radio. 第1回 | 最初から入手済み |
| LEVEL3 WARNING | ACT 1　アドヴェント・パレス P.096 P.100 |
| MPO+ THEME | ACT 1またはACT 2　民兵のお返し |
| Metal Gear 20 Years History (Part 1) | 最初から入手済み |
| Metal Gear 20 Years History (Part 2) | ACT 4　核弾頭保存棟地下2階 P.176 P.180 |
| Metal Gear 20 Years History (Part 3) | ACT 2　捕虜収容施設 P.122 |
| Metal Gear 20 Years History (Part 4) | 最初から入手済み |
| On Alert | ACT 3　ミッドタウン・北セクター P.156 |
| One Night in NEO KOBE CITY | ACT 3　PMCをボディチェック |
| Rock Me Baby | ACT 2　捕虜収容施設 P.122 |
| Sailor | ACT 2　邸宅 P.124 |
| Sea Breeze | 最初から入手済み |
| Show Time | ACT 1またはACT 2　民兵のお返し |
| THEME OF SOLID SNAKE | ACT 1　ミレニアムパーク P.106 |
| THEME OF TARA | ACT 1　民兵アジト P.088 |
| Takin' On The Shagohod | 最初から入手済み |
| Test Subject Burns | 最初から入手済み |
| Test Subjects Duality | ACT 3　ミッドタウン・南セクター P.150 |
| The Best Is Yet To Come | ACT 4　雪原・通信棟 P.182 |
| The Essence of Vince | ACT 3　エコーズ・ビーコン P.164 |
| The Fury | ACT 2　谷間の村 P.112 |
| WARHEAD STORAGE | ACT 4　戦車格納庫 P.174 |
| Who Am I Really? | 最初から入手済み |
| Yell "Dead Cell" | ACT 4　圧延施設・北 P.186 |
| Zanzibar Breeze | ACT 1　廃墟 P.092 |
| flowing destiny | ACT 4　渓谷 P.174 |
| いのりの唄 | ACT 1　ミッションブリーフィング中 |
| おいしいツーハン生活 | 最初から入手済み |
| ボクらの太陽DS　テーマ | ACT 4　ミッションブリーフィング中 |
| 愛のテーマ　～アクションバージョン～ | ACT 1またはACT 2　民兵のお返し |
| 新・ボクらの太陽　テーマ | ACT 3　ミッションブリーフィング中 |
| 続・ボクらの太陽　テーマ | ACT 2　ミッションブリーフィング中 |

# カムフラージュ CAMOUFLAGE

## オクトカム CLOTH

### OCTOCAMO



自動擬装モードのオクトカム。

### SNEAKING SUIT

固定カムフラパターン・
スニーキングスーツ(基本色)。

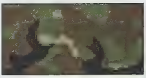
### OLIVE DRAB

固定カムフラパターン・
オリーブドラブ。

### TIGERSTRIPE

固定カムフラパターン・
タイガーストライプ。

### WOODLAND



固定カムフラパターン・
ウッドランド。

### 3-COLOR DESERT

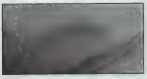
固定カムフラパターン・
スリーカラーデザート。

### MARPAT URBAN

固定カムフラパターン・
MARPAT都市迷彩。

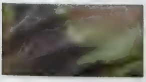
## 服装 CLOTH

### DISGUISE (M.E.)



中東民兵服。
ACT 1で入手。

### DISGUISE (S.A.)



南米反乱軍服。
ACT 2で入手。

### DISGUISE (E.E.)

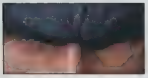
一般市民服。
ACT 3で入手。

# フェイスカム
FACE

## FACECAMO

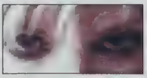
オクトカムと同系統の技術を用いた、変装用スカルキャップ。
ラフィング・ビューティを倒した後に入手。

## YOUNG w/B.



老化前のスネーク(バンダナ着用)のフェイスカム。
ACT 3開始直後に入手。

## L. BEAUTY

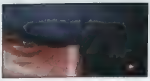


ラフィング・ビューティのフェイスカム。
ラフィング・ビューティの気力をゼロにして倒すと入手。

## C. BEAUTY

クライング・ビューティのフェイスカム。
クライング・ビューティの気力をゼロにして倒すと入手。

## NONE



フェイスカム未使用の状態。

## YOUNG

老化前のスネークのフェイスカム。
ACT 3開始直後に入手。

## MGS1

MGS1 スネークのフェイスカム。
ACT 4開始直後に入手。

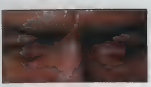
## R. BEAUTY

レイジング・ビューティのフェイスカム。
レイジング・ビューティの気力をゼロにして倒すと入手。

## S. BEAUTY

スクリーミング・ビューティのフェイスカム。
スクリーミング・ビューティの気力をゼロにして倒すと入手。

## CAMPBELL



キャンベルのフェイスカム。
ACT 1のミッションブリーフィング中、
Mk.IIでキャンベルにぶつかると入手。※

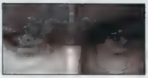
## OTACON

オタコンのフェイスカム。
ACT 1～4のミッションブリーフィング中、
Mk.IIでオタコンにぶつかると入手。※

## RAIDEN A

サイボーグ雷電(バイザークローズ)のフェイスカム。
ACT 1～4のミッションブリーフィング中、
Mk.IIでサニーにぶつかると入手。※

## RAIDEN B



サイボーグ雷電(バイザーオープン)のフェイスカム。
ACT 3のミッションブリーフィング中、
Mk.IIでナオミにぶつかると入手。

※FACECAMO入手済みであることが条件。

## KHAKI

コマンドベスト・
カーキ色。

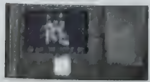
## OLIVE DRAB

コマンドベスト・
オリーブドラブ。

## BLACK

コマンドベスト・
黒。

## GREY



コマンドベスト・
灰色。

## NAVY BLUE

コマンドベスト・
ネイビーブルー。

# 結果画面 RECORDS

各ＡＣＴクリア時およびゲームクリア時には結果画面が表示され、成績次第でボーナスＤＰを獲得できる。なお、ボーナスＤＰ獲得に必要な成績は、ＡＣＴごとに異なる。

### ❶ トータルプレイ時間

ゲーム開始から現在までに経過した時間。経過時間が一定以内の場合、ボーナスＤＰが得られる。デモが流れている間も、プレイ時間に加算される。

### ❷ コンティニュー回数

ゲームオーバーになり、コンティニューを行った回数の合計。回数が一定以下の場合、ボーナスＤＰが得られる。

### ❸ 危険フェイズ回数

敵に発見され、危険フェイズになった回数の合計。回数が一定以下の場合、ボーナスＤＰが得られる。

### ❹ 殺傷人数

殺害した兵士の合計人数。人数が一定以下の場合、ボーナスＤＰが得られる。なお、無人兵器を破壊しても殺傷人数にはカウントされない。

### ❺ LIFE回復アイテム使用数

レーションなどのLIFE回復アイテムを使用した回数の合計。回数が一定以下の場合、ボーナスＤＰが得られる。

### ❻ 集めた武器の種類

入手した武器の種類の合計数。種類が多いほど、多くのボーナスＤＰが得られる。

### ❼ 見たフラッシュバックの数

これまでに見たフラッシュバックの合計数。数が多いほど、多くのボーナスＤＰが得られる。フラッシュバックは、デモ中に◎ボタンが表示されたときボタンを押すと見える。

### ❽ SPECIAL ITEM

スペシャルアイテム（ある条件を満たすと入手できる）を使わずにゲームを進めている場合、ボーナスＤＰが得られる。一度でも使用すると、ボーナスＤＰはゼロになる。

### ❾ ボーナス合計／所有ドレビンポイント

ボーナス合計は、今回の結果で入手したドレビンポイントの合計。所有ドレビンポイントは、今回入手した分を含め、現在所有しているドレビンポイントを示す。

CHAPTER 5

# ADDITION

# 用語集 GLOSSARY

**ネタバレ注意** | 用語解説の一部には、ゲーム本編のネタバレ情報が含まれております。

## ARSOC

陸軍特殊作戦コマンド(Army Special Operations Command)。合衆国陸軍の特殊作戦部隊全般を管理・指揮する司令部組織。合衆国特殊作戦コマンド(USSOCOM)を構成する一要素。

## ATセキュリティ

軍事兵器開発会社アームズ・テックの新社名。2009年、アーセナルギアがマンハッタン島に揚陸した事件を契機に米軍軍事活動の外部委託が進み、PMC需要が拡大。やがて「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」のID登録、兵士へのナノマシン注入が義務付けられたときに、アームズ・テックは「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」のシステム開発を受託。武器の買い替え需要と共に桁違いの大特需を得て、社名をAT(アームズ・テック)セキュリティに改称する。

## BB部隊

大手PMC各社に派遣されているフリーランスの戦闘部隊。もともと彼女たちは戦争の被害者で、戦場で受けたトラウマ、シェルショック、PTSDによって獣にその姿を変えられた。内側から噴出した各感情が獣の姿となって外側へ表出化。抑え切れない感情を強化服と体内ナノマシンによって制御している。殻(シェル)となる強化服をまとう外見はビースト(Beast＝野獣)、中身はビューティ(Beauty＝美女)であることから、ビューティ&ビースト部隊と呼ばれている。

## CIA

アメリカ中央情報局(Central Intelligence Agency)。アメリカ合衆国大統領直属の情報機関。膨大な予算と権限を持つが、その活動の内容は明らかにされていない。アメリカ合衆国の外交政策、国防政策の決定に必要な諜報、謀略活動(ヒューミント)を行うと言われ、その活動内容にはアメリカ国内での外国の諜報活動を防止することも含まれている。

## CID

アメリカ軍内の司法制度に基づいた、軍犯罪捜査司令部(Criminal Investigation Command)。PMCや軍人の一般犯罪から戦争犯罪までを捜査する。CIDが収集した証言や証拠をもとに、軍法務官(JAG)が検証。軍法会議に起訴するための審理を査問委員会にかけることになる。

## CQC

近接戦闘術(Close Quarters Combat)。銃火器を使用することが困難な至近距離で戦うために、格闘術をベースにした戦闘システム。手に銃火器を持ったままでも、瞬時に敵を拘束し、投げや首絞めへと多彩な変化をみせる。そのため、銃火器のグリップを削り、ナイフと共に持てるように調整することも大事なテクニックのひとつとなる。

## DARPA

アメリカ国防総省付属機関先進研究局(Defense Advanced Research Projects Agency)。ペンタゴン(アメリカ国防総省)の研究・開発部門。独自の技術開発などを多方面で行い、軍事開発に貢献している。

## EYE HAVE YOU!

ドレビンのキャッチフレーズ。「常にあなたを見守っている(監視している)」という意味。

## FOXDIE

特定の遺伝子配列を持つ人物だけを死に至らしめる人工のレトロウィルス。遺伝子研究者ナオミ・ハンターを中心として、開発が進められた。開発後、テストケースとしてシャドー・モセス島に潜入するソリッド・スネークをベクター(運搬者)として散布が実行。FOXHOUNDを殺すウィルスとして「FOXDIE」と命名された。

## FOXHOUND

局地的反乱、地域紛争、テロ活動に対処すべく編成された特殊部隊。ゼロ少佐によって提案されたFOX部隊を前身とする。初代司令官は伝説の傭兵ビッグボス。アウターヘブン蜂起後、当時副司令官であったロイ・キャンベルが司令官に繰り上がる。2005年にFOXHOUNDの実戦部隊がシャドー・モセス島で蹶起するが、元FOXHOUND隊員のソリッド・スネークにより鎮圧。部隊は解散に追い込まれる。雷電が所属していると思わされていた新生FOXHOUNDは、愛国者達のデジタルデータ上に作られた、仮想の部隊だった。

## G.W

アーセナルギアの中央コンピュータで、世界に1つしかないと言われる980兆ハメットの複雑さを持つ光ニューロAI。コンピュータ戦術ネットワークを通じて、核兵器を含むアメリカ合衆国四軍の全兵力をも掌握できる。G.Wの名前は、初代アメリカ大統領ジョージ・ワシントンの頭文字より取られている。

## IDS

不正アクセス監視システム(Intrusion Detection System)。通信回線を監視し、ネットワークへの侵入を検知して管理者に通報するシステム。ネットワーク上を流れるパケットを分析し、不正アクセスのパケットを検出して、管理者に通知、通信記録の収集を行う。

## ID銃

SOPシステムで管理された、使用時にID認証が必要な銃器。体内ナノマシンに記録された登録IDと、銃器に埋め込まれたIDチップを照合し、許可されたID登録者のみが使用できる。ID銃の発砲、マガジンチェンジ、認証、非認証、ID改ざんなどのデータは、リアルタイムにホストコンピュータへ送信される。

## J.D(ジョン・ドゥ)

愛国者達を形成するAIネットワークの頂点、最高意思決定を持つAI。J.Dの統制下にはもともとG.W、T.J、A.L、T.Rという4つのAIが置かれていたが、アーセナルギアに格納されていたG.Wはビッグ・シェル占拠事件で投棄。以降はJ.Dを含む4つのAIが世界経済、政治、法律、規範、文化の情報を管理統制している。

## NARC

ドレビンやリトルグレイが愛飲しているカロリーゼロの炭酸飲料。ドレビンの装甲車輌内に自販機が置かれている。炭酸が強く、体内のアルファ炭酸脱水酵素活性化により血中ナノマシンの循環を促進させる効果がある。

## Pieuvre armement

ピューブル・アルメマン。南米の新政権政府軍に雇われているPMC。フランスに本社を持つ、リキッド傘下の世界5大PMCのひとつ。反政府軍(旧政府軍)のゲリラ部隊との局地戦が続いている。

## PMC

民間軍事請負企業(Private Military Company)。軍事業務を営む法人企業。傭兵派遣、兵站・整備・物流の請け負い、戦略・戦術のアドバイザー及び地元兵員の訓練、教育業務を請け負うことなどで、多彩な形で軍事行動に参加する。自国で軍隊を運営するよりコストパフォーマンスがよく、手軽に強力な軍事力を調達でき、PMCの戦死者は公式の戦死者として数えられないといったメリットから、いまやPMCは正規軍よりも勢力を拡大。正規軍は軍事政策だけを担当し、PMCが作戦行動を担当することも増え、PMCによる代理戦争が各地に拡がっている。

## PMC活動監視査察委員会

PMC需要の拡大に併せて設立された国連安保理の補助機関のひとつ。委員会の主要メンバーはアメリカ軍の天下りを受け入れ、実質上はアメリカ軍に牛耳られた形ではあったが、結果的に世界中の戦場は国連の監視下に入った。委員会の分析、評価部門には元FOXHOUND司令官であるロイ・キャンベルが籍を置く。

## Praying Mantis

プレイング・マンティス。両腕を構えて戦闘状態にあるカマキリのことを指す。イギリスに本社を持つ、リキッド傘下の世界5大PMCのひとつ。兵士達の装備は、潤沢な資金を背景にした最新鋭のものが主体。

## Raven Sword

レイブン・ソード。アメリカ合衆国に本社を持つ、リキッド傘下の世界5大PMCのひとつ。東欧では親米派政権の支持を得て、アメリカ企業の石油パイプライン建設の名目で駐屯。アメリカ大使館のそばで起きた暴動事件を理由に大幅に兵力が増員され、「失楽園の戦士(Paradise Lost Army)」をはじめとするレジスタンス狩りを始める。

## SLBM

潜水艦発射弾道ミサイル(Submarine Launched Ballistic Missiles)。潜水艦から発射される弾道ミサイル。潜水艦の隠密性を利用して、奇襲的なミサイル攻撃が可能。地上のあらゆる場所からの核攻撃が行えるメタルギアと合わせると、世界中のどこからでも核攻撃が可能となる。

## WEREWOLF

ウェアウルフ。アメリカに本社を持つ、リキッド傘下の世界5大PMCのひとつ。

## оцелотовая хватка

アツェロタヴァヤ・ヴァトカ。"Clawing Ocelot"(爪をたてる／引っかく山猫)の意。ロシアに本社を持つリキッド傘下の世界5大PMCのひとつ。

## アーセナルギア

アメリカ海軍のアーセナル・シップ計画の構想を受けて開発された、巨大火薬庫(アーセナル)メタルギア。世界規模の情報統制を行うための超大規模情報処理システム「G.W」を守る。マンハッタン湾の海上除染施設「ビッグ・シェル」のもとで、愛国者達により極秘裏に開発が進められていた。2009年、ビッグ・シェル占拠事件でソリダス・スネークに制御を奪われ起動するが、G.Wが損傷したことにより制御を失いニューヨーク市街へ突入。フェデラルホールを破壊した。

## 愛国者達

様々な偽装情報、噂が流れており、実態が明らかでない謎の組織。経済、情報、流通など、アメリカの全てを支配しており、大統領も愛国者達の傀儡にすぎない。ビッグ・シェル占拠事件の際には、12人の老人による「賢人会議」から成る、アメリカ合衆国を真に支配している組織だと言われていたが、これも偽りの情報であった。

## アウターヘブン

ビッグボスによって創設された、傭兵派遣会社の武装要塞。1990年代に南アフリカ・ガルツバーグ付近で設立された兵士達の楽園。世界屈指の傭兵達が集結し、全世界の戦場へ傭兵と武器を派遣。戦争のコントロールを目指す。科学者ドラゴ・ペトロヴィッチ・マッドナー博士を招へいし、核搭載二足歩行戦車メタルギアの開発に着手した。1995年にアウターヘブン蜂起が起こり、ソリッド・スネークの潜入によってメタルギアが破壊され壊滅した。さらに、南アフリカ共和国を襲った大地震により崩壊を遂げる。

## アウターヘブン(マザーカンパニー)

SOP施行当時、世界で大手と呼ばれるPMCは5社存在する。アメリカに2社、フランス、イギリス、そしてロシアにそれぞれ1社。それら5社を運営するダミー会社が、マザーカンパニー「アウターヘブン」であり、これを取り仕切るのがリキッド・オセロットである。

## 遺伝子特定プログラム

FOXDIEにはタンパク質工学で生み出された認識酵素が導入されている。この認識酵素は、特定の遺伝子配列に反応するようプログラムされており、それ以外の遺伝子配列に対しては無反応となっている。この遺伝子配列に反応する鍵のシステムは、愛国者達によって、「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」のID認証システムの基礎概念に採用された。

## エマ・エメリッヒ

本名エマ・エメリッヒ・ダンジガー。ハル・エメリッヒの血のつながっていない義妹。人工知能(ニューロAI)と複雑性理論、コンピュータ技術の天才少女。愛国者達は、エマにG.W破壊用のワーム・クラスターを開発させた。後に、ハルが活動するフィランソロピーにメタルギアRAYの情報をリーク。ソリダスらに占拠されたビッグ・シェル内で雷電に救出されるも、ワーム・クラスターを雷電に託し、ヴァンプに刺殺されてしまう。

## エリア51

アメリカ合衆国ネバダ州のアメリカ軍管轄地区、グレーム・レイク空軍基地を指す。サニーを救出した雷電が愛国者達に捕らわれたのがエリア51。ここで雷電は強化骨格手術の実験体となり、全身を改造されてしまう。

## オクトカムスーツ

接地面の模様や凹凸に自動的に擬態し同化する、オタコン開発のスニーキングスーツ。オクトパス(蛸)の擬態を参考にしたカムフラージュ技術であり、周囲の色だけでなく、形状まで擬態できる。スーツの内側に微弱電流を流すことで、細胞内のリン脂質生成を促す回復促進機能や、身体にかかる荷重を軽減する筋力増強機能も備えている。

## 恐るべき子供達計画

愛国者達によって遂行された、最強の兵士を人為的に生産するための計画。その雛型として選ばれたのは、生きながら伝説の傭兵として名を馳せ、優秀な戦士としての因子を多く備えているとされたビッグボスである。

## オルガ・ゴルルコビッチ

サニーの母。父であるセルゲイを殺した首謀者をソリッド・スネークであると信じ、傭兵部隊の一人としてビッグ・シェルで復讐のチャンスを待っていた。その後、出産したばかりのサニーを愛国者達が誘拐。サニーを人質に取られたまま、ビッグ・シェル占拠事件に巻き込まれて死去する。

## ガウディ

輸送機内に搭載されているスーパーコンピュータ。サニーが愛用する。

## ガンロンダラー(武器洗浄屋)

SOPシステム管理下の銃火器、兵器などをID認証なしで使用可能にできる武器商人のこと。ドレビン以外にこれができる業者はない。なお、武器洗浄(ガンロンダリング)を行い、ID認証なしで使用できるようにした銃をノンID銃、もともとシステム管理下になく、ID認証チップを持たない銃を裸の銃と呼ぶ。

## クラーク博士

アメリカ軍の指令のもと、秘密裏にゲノム兵を研究開発していた博士。元FOXHOUND隊員グレイ・フォックスの身体を使って実験。強化骨格を移植し、体内にソルジャー遺伝子を移植しようとした。

## グリーンカラー

戦争生活者。ホワイトカラー、ブルーカラーに続く、戦争経済の拡大と共に定着した言葉。ホワイトカラーは白いワイシャツに由来する、事務職や頭脳労働者を指す語。一方、ブルーカラーは青い作業着に由来する、肉体労働者などを指す。グリーンカラーは軍人や兵士が多く緑(カーキ色)の軍服を着用しているというイメージから生まれた。

## グレイ・フォックス

本名フランク・イェーガー。FOXHOUNDでのソリッド・スネークの先輩であり、ナオミ・ハンターの義兄でもある。グレイ・フォックスというコードネームはビッグボスによるFOXHOUND設立時に得たもので、サンヒエロニモ半島事件ではヌル、シャドー・モセス島事件ではサイボーグ忍者と呼ばれた。ソリッド・スネークとの戦いに快感と執念を感じ、何度も戦場に現れるが、最期はシャドー・モセス島でメタルギアREXに踏み潰され絶命。

## 月光

ヤモリ(GECKO)と呼ばれるAT社製の無人二足歩行兵器。製品名はIRVING(アービング)。歩兵に随伴・協働できる能力を持ち、市街戦闘を得意とし、単独で自律行動を行うこともできる。任務内容によって様々な戦闘ユニットを搭載でき、核弾頭も内蔵可能。大量生産によって、戦車の実働数を超え、白兵戦、市街戦を中心に主流兵器となっている。

## 賢者達

20世紀初頭、アメリカと革命直後のロシア、中華民国の実力者達によって催された、極秘会談で取り交わされた秘密協定を始まりとする組織。スネークイーター作戦において、ネイキッド・スネークは遺産のありかを記すマイクロフィルムを入手。後にその全額はCIAに渡った。

## 賢者の遺産

第二次大戦時に、アメリカ、中国、ソ連の三大国の真の権力者(賢者達)の間で秘密協定が結ばれた。三国の賢者達は大戦の勝利を決定付けるため、互いの資産を結集。その資金額は第二次世界大戦を5度繰り返すことができるほど巨額であり、裏工作や軍事研究などに用いられた。「賢者の遺産」はスイス、オーストリア、香港など世界各地の銀行を通じて分散され、洗浄(ロンダリング)されていた。その資金の流れを記録したマイクロフィルムがあれば、分散して保管された資金を掌握することが可能となる。

## 仔月光

3本腕の小型マシン。その形状や動きからフンコロガシと称される。月光を母機として作戦活動を行う小型のUGV(陸上無人機)。主に月光の背中に張り付いて現地まで移動し、月光では侵入不可能な屋内の偵察、索敵などを行う。

## コンバットハイ

戦闘の際、大量のアドレナリンが放出されることで、戦闘酔いの状態になり、罪の意識などが薄れていく状態。コンバットハイから覚めると、急激に自責の念に駆られてしまうこともあるという。

## ザ・ソロー

「深遠なる悲哀」のコードネームを持つ、元コブラ部隊隊員。死者との会話、交霊による死者の生前の能力の使用を得意とすることから、霊媒兵士という異名を持つ。ザ・ボスと恋に落ち、ザ・ボスは2人の間に授かった子供を戦場で出産。しかし、その子供は賢者達によって誘拐されてしまう。後に任務中に敵対関係のザ・ボスと再会し、ドリノヴォドノで殺害される。

## ザ・ボス

コブラ部隊の元リーダーであり、「特殊部隊の母」と呼ばれる伝説の兵士。コブラ部隊では「ザ・ジョイ」のコードネームも持ち、コブラ部隊の解散以降、ザ・ボスのコードネームを受ける。1964年8月24日、FOXのサポートメンバーとしてバーチャスミッションに参加。同作戦中にソビエト連邦へ亡命を宣言した。その後、ザ・ボスの抹殺を目的としたスネークイーター作戦にて、ネイキッド・スネークと対峙。グロズニィグラードで、ヴォルギン大佐の「賢者の遺産」のありかが記されたマイクロフィルムを入手し、ネイキッド・スネークに最期の戦いを挑む。

## サイコ・マンティス

FOXHOUNDの超能力兵士。強力なサイコキネシスとリーディング能力を持つ。シャドー・モセス島事件で、リキッド・スネークと共に蹶起。ゲノム兵の洗脳を行い、リーディング能力によりDARPA局長とアームズ・テック社社長から核発射暗号を探ろうとした。

## サンズ・オブ・ザ・パトリオット(SOP)

ATセキュリティが開発した戦場管理システム。システム登録者となる軍関係者、兵士は個体IDを記録したナノマシンを体内に注入。使用する兵器は徹底ID管理され、以後製造される銃火器は全て、IDチェックが通らないと使用できない。このシステムは各兵士の状態、ミクロ、マクロでの戦況の把握と、その本部での一元管理を保証した。ナノマシンが体内で分泌物を排出することで、兵士は精神状態を安定状態に保ち、訓練が不十分な兵士でも実戦においてまるでベテランの兵士のように振る舞うことができる。また、部隊員間においてはナノマシンによる短距離バースト通信を使うことによって、無線的なコミュニケーションを図ることが可能。

## シギント

FOXのサポートメンバー。武器装備、最新テクノロジーのエキスパート。ネイキッド・スネークを無線機でサポートする。

## 失楽園の戦士(Paradise Lost Army)

ビッグママが率いる対愛国者達レジスタンスの名称。東欧に本拠地を置く。

## シャゴホッド

ソ連ツェリノヤルスクの秘密設計局OKB-754、通称ソコロフ設計局で開発されていた核搭載戦車。中距離弾道弾射程合成延伸システムを実現しており、後のメタルギア技術の原点となった。

## スカウト

雷電が言うスカウトとは、ネイティブ・アメリカンの戦士を指しており、軍隊一般で使われる偵察や斥候の原点となった技術・思想。どんな小さなことにでも気付くことのできる感覚を、ネイティブ・アメリカンは小さな子供の頃から自然の暮らしの中で体得している。五感の全てを使い、肌感覚を大切にして、感じること。それが雷電が身に付けたスカウトの技術である。

## スニーキングスーツ

潜入ミッション時、ソリッド・スネークらFOXHOUND隊員が着用する、光ファイバーを用いた電気紡績技術で作られた潜入任務用の特殊兵装。体表に密着させることで保護と強度の向上を図っている。近年のスニーキングスーツは各種センサーを装備、有害物質の遮断、ナノマシンとの連動など、様々な機能が付与されている。

## スライダー

UCAV(戦闘用無人機)。鳥のような翼を持ち、超高速で飛行。偵察、空爆などに用いられる。BB部隊のレイジング・レイブンはスライダーを使用することで飛行する。

## ゼロ

本名デヴィッド・オー。元特殊部隊FOXの創設者であり、司令官。FOXをCIAに提案し、その有用性を証明するために、バーチャスミッションを発動。ネイキッド・スネークを潜入エージェントとしてソビエト連邦ツェリノヤルスクへ送り込むが、ザ・ボスの亡命によって作戦は失敗。その後、ゼロはFOXの存亡をかけて、ネイキッド・スネークらと共にスネークイーター作戦を実施。作戦は成功し、ザ・ボスを抹殺。さらに賢者の遺産のありかを記したマイクロフィルムを入手した。

## 戦場広告

兵器やPMC関連など、戦争経済に関わる企業の広告展開、媒体(メディア)を指す。各PMCの広告は戦争屋としてのマイナスイメージを払拭させるよう、平和を守る正義の味方として打ち出されることも多く、それはPMC、戦争経済反対を唱える平和主義団体への牽制としても貢献している。

## 戦争経済

戦場にPMCが投入されて以来、戦争は巨額の資産が動くビジネスとしての側面を持ち始める。やがて「サンズ・オブ・ザ・パトリオット」が本格的に導入されるようになると、各国各地の紛争は国家の経済を左右するようになった。SOPシステムによる戦場の徹底管理は大量破壊を制限し、戦争の規模を人為的にコントロールすることで、定期的な需要を生み出すことに成功する。

## 戦闘ストレス小隊

米軍内に存在する、兵士にカウンセリングを行う精神衛生部隊。軍医、カウンセラーなどで構成された約20人で1チームを編成する。

## ソリダス・スネーク

第43代アメリカ大統領ジョージ・シアーズとして、アメリカ合衆国を治めていた3人目のスネーク。ビッグボスと遺伝子的に完全一致する純粋なクローン。大統領就任中、愛国者達の命により、シャドー・モセス島事件を陰で扇動。だが、シャドー・モセス島事件のスキャンダルによって大統領を解任され、大統領の権限さえもコントロールする愛国者達に敵意を抱く。そして愛国者達の正体を暴き、抹殺することを目的とし、ジェームズ・ジョンソン大統領を人質にビッグ・シェルを占拠、アーセナルギアを奪取した。しかし、その後思わぬ方向へ事が進み、雷電との一騎打ちに敗れて絶命する。

## ソリッド・アイ

ハル・エメリッヒが開発した万能ゴーグル。ナイトビジョン機能、サーマルゴーグル機能、望遠機能を兼備。また兵器が視界に入った場合は、各兵器の性能や装備を表示。兵士を視界にとらえた時には所属のほか、体温、心拍数、発汗量などから各個体の感情、コンディションを推定、表示できる。

## ソリトン

媒介物を通しても、形を崩すことのなく、速度を落とすことのない不変の波動。「孤立(Solitary)」に粒子を表す接尾語(-on)をつけて、「ソリトン(Soliton)」と呼ばれる。ソリトンが現れる条件を計算する数式は、ソリトン方程式と呼ばれ、美玲(メイリン)は、この法則を使って、ソリトンレーダーを開発した。

## ターミネーター遺伝子

終結遺伝子とも呼ばれる、生殖を不可能にする遺伝子のこと。ビッグボスのクローンが万一他国側についた場合に、その能力をさらにコピーされることのないよう、彼らの染色体にはターミネーター遺伝子が埋め込まれている。

## ドナルド・アンダーソン

国防総省付属機関先進研究所(DARPA)局長。メタルギアREXの演習のために、シャドー・モセス島を訪れている最中にテロが発生。テロリスト達の人質となる。リボルバー・オセロットの拷問を受けている最中に死亡。

## ナスターシャ・ロマネンコ

フリーランスの女性軍事アナリスト。核や兵器の専門家として無線でソリッド・スネークをサポートした。シャドー・モセス島事件の後、事件の陰謀を暴露した著書「シャドー・モセス事件の真実」を執筆。ベストセラーとなり、印税を得る。その稼いだ資金をフィランソロピーの活動資金として提供した。

## ナノマシン

MEMS(Micro Electro Mechanical Systems)技術によるマイクロメートル単位(1000分の1ミリ)からナノメートル単位(100万分の1ミリ)の大きさの極小機械の総称。DNAやタンパク質、樹脂などの生体分子を部品としており、人工モーターの構造に類似したタンパク質集合体などがナノマシンの例として挙げられる。ナノマシンはATセキュリティによって複雑化、拡大化を遂げる。使用者の範囲は米軍関係者をはじめ同盟国正規軍、PMCの兵士、警察機関などの公的機関まで及ぶようになり、これまで各個体の制御管理を目的としていたナノマシンは、群れを管理するツールとしての役割を担うようになってくる。

## ナノマシン抑制剤

ナオミ・ハンターが開発した、体内ナノマシンの活動を抑制する混合液。副作用も強い劇薬で、過度な使用は肉体を蝕む。ソリッド・スネークにとっては、発作を引き起こす原因となっている体内ナノマシンの活動を抑制する効果がある。

## パラメディック

FOXのサポートメンバー。医療関係について無線でサポートを行う。本来、PARAMEDICとは、衛生兵(MEDIC)のいない最前線で負傷した兵士を助けるために、パラシュートで降下する緊急救命士のこと。

## パワードスーツ兵

AT社のランドシステムズ部門が開発した、戦闘用強化防護服(パワードスーツ)を装着した兵士。最小限の動きで軽快に活動できるため、重装備の携行やそれを利用した戦闘、起伏が激しい山岳地帯や長距離間での荷物の運搬などを得意とする。

## ビッグ・シェル

マンハッタン沖約30キロに設立された、巨大な海上除染施設。しかし、除染施設というのは偽装で、実際は海軍が巨大メタルギア「アーセナルギア」を建造するための施設。アーセナルギアとニューロAIのG.Wテストが終わるまで、汚染除去をしているように演出していた。

## ビッグボス

元FOXHOUND総司令官。FOX隊員時代のコードネームはネイキッド・スネーク。バーチャスミッションを経て、スネークイーター作戦に成功した彼は、アメリカ大統領よりザ・ボスを超える者「ビッグボス」の称号を得る。その後、サンヒエロニモ半島メタルギア強奪事件に巻き込まれるも、メタルギアRAXAと弾道メタルギアを破壊し、英雄としてアメリカに帰国。FOXHOUNDの初代総司令官に就任後、アウターヘブンやザンジバーランドの軍事的指導者として活動した彼は、ソリッド・スネークとの戦いに敗れる。

## フィランソロピー

国連にもNGOとして登録されている反メタルギア財団。ソリッド・スネーク、ハル・エメリッヒがメンバー。協力者はナスターシャ・ロマネンコ、美玲(メイリン)。メタルギア開発を調査し、インターネットを通じて計画を暴露、世論に訴える。

## フェイスカム

オクトカム機能を装備したフェイスマスク。オクトカムスーツと連動し、フェイスペイントのように、頭部を周囲に擬態させることが可能。

## フォーチュン

携行型のレールガンを使用するデッド・セル隊員。彼女を狙う銃弾は全て逸れ、グレネードなども不発になってしまうことから、「幸運の女神」の二つ名で知られる。

## ヘイブン

「避難所」の意味。タックス・ヘイブンとは「租税回避国」の意味で、国側は税を取らないことで企業を誘致し、企業側や資産家側はその国に法人を設立したり、金融資産を移動させたりすることで税金対策を行う。データ・ヘイブンとは「データ回避所」の意味で、インターネットなどのデータサーバーをその国や地域に置くことで、違法オンラインビジネスを行ったとしても追及されなくなる。

## ヘイブン兵（ヘイブン・トルーパー）

強化服を装備した、リキッド直属私兵部隊の女兵士達。強化された跳躍力と、カタパルトによって上空からダイナミックエントリーしてくる姿からカエルと呼ばれている。SOPのナノマシンによる精神バランス補正値の「揺らぎ」が最小に設定されているため、戦闘行動中は全くと言っていいほど感情を抱かない。死亡時には体内ナノマシンによって発火し、わずか数秒で完全に炭化する。

## ベースラインマップ

ソリッド・アイに搭載された機能のひとつ。着用者自身の感覚を、無意識で感じたものまで含めて視覚化し、視界に投影したもの。周囲の音、温度、湿度、匂い、空気の流れなど、着用者の感じているあらゆる気配を俯瞰マップとして表示する。

## ホワイトブラッド

軍事用に開発された人工血液。赤血球に含まれ、酸素の吸収・放出を行うヘモグロビンは本来赤色だが、ナノテクノロジーにより設計された人工赤血球はヘモグロビンと同じ機能を持ちながらも、赤くはない。そのためこの人工血液は白く、ホワイトブラッドと呼ばれる。

## マイクロ波

波長100マイクロメートル～1メートル、周波数300メガヘルツ～3テラヘルツの電波(電磁波)。衛星テレビ放送、マイクロ波通信、レーダー、マイクロ波プラズマ、マイクロ波加熱、マイクロ波治療、マイクロ波分光法、マイクロ波化学、マイクロ波送電などに用いられている。

## マッドナー博士

本名ドラゴ・ペトロヴィッチ・マッドナー。初代メタルギア開発者。生理学、機械工学、システム工学を統一的に扱う医療サイバネティックス技師、ロボットロジーの研究者。ザンジバーランド騒乱でビッグボスと共謀するがソリッド・スネークによって阻止される。以後、東欧に潜伏し、医療サイバネティック技術者として軍事用人工血液(ホワイトブラッド)などの開発に従事する。

## メタルギアRAY(無人型)

米海軍が極秘裏に開発した量産型メタルギア。有人型プロトタイプをもとに開発が進められていた。テレイグジステンスと自律制御システムを併用した、完全なる無人兵器。G.Wの基幹制御システムは、メタルギアRAY(無人型)と共同交戦能力を持っている。

## メタルギアRAY(有人型)

海軍が極秘裏に開発したメタルギア。第三国が持っている、メタルギアの亜種を駆逐するための対メタルギア兵器。単独作戦行動が可能な、1人乗りのプロトタイプ。陸上、水中での行動が可能で、通電をすると伸縮する人工筋肉で歩行、潜水が制御されている。試験運用をするためにバミューダ沖へタンカーで輸送中に、リボルバー・オセロットに強奪される。

## メタルギアREX

2005年にアメリカ陸軍とアームズ・テック社が開発していた核搭載二足歩行戦車。開発者は、アームズ・テック社のハル・エメリッヒ博士。FCS(射撃統制システム)で制御された多砲身機関砲、対地ミサイル、レーザー、そして核攻撃用のレールガンを装備。このレールガンを使って核弾頭を超高速で撃ち出すことで、ロケット噴射がなくレーダーに感知されないステルス核として、地上のあらゆる場所からの核攻撃が実現される。後にリキッド・スネークの手で起動するも、ソリッド・スネークによってREXは機能停止。シャドー・モセス島の地下整備室に放棄された。

## ラットパトロール・チーム01

CID(Criminal Investigation Command)のひとつ、PMC内部監査機関に所属する査察部隊。リキッド蹶起の情報を入手したARSOC(陸軍特殊作戦コマンド)の指示で、リキッドを調査する。任務中、本来の身分、所属を隠すためFOXHOUNDのマークを胸につけている。隊長のメリル、サブリーダーのエド、ジョナサン、ジョニーの4人チーム。

## らりるれろ

「愛国者達」の自動変換語句。愛国者達の直接支配下にある政府・軍関係者などは、体内に注入されたナノマシンの操作により、「愛国者達」という言葉を発言しようとすると情報規制のため舌がもつれて「らりるれろ」と言ってしまう。

## レールガン

銃弾を電磁誘導により加速して発射する電磁投射砲。レールガンであれば熱探知レーダーに発見されずに目標への到達が可能であり、2005年にメタルギアREXは、右肩にレールガンを装備することでステルス核を実現した。

## ロンダリング

洗浄(Laundering)。マネーロンダリングとは、資金の流通経路を隠蔽する行為。武器洗浄(ガンロンダリング)とは、マネーロンダリングと同様、武器の固有IDを抹消し、ID銃を、誰もが使っても問題が出ない「ノンID銃」に仕上げる行為。

## ワーム・クラスター

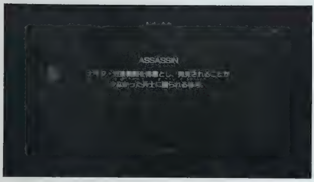
エマ・エメリッヒが作り出したコンピュータワームの一種。集合体(クラスター)として相互作用しながら、強力な破壊力を生む。G.Wを停止するために、エマは暗殺ウィルスFOXDIEをモデルにして、転移構造を再現。このワーム・クラスターは、G.Wを構成するデータ単位を模倣したためG.W異物感知エージェントをくぐり抜けることができる。

# お楽しみ要素
EXTRA FEATURES

ゲームをさらに熱くする要素を一部紹介。一度クリアした後は、これらの楽しみ方を試すのもいいだろう

## ゲームクリア時の称号

ゲームクリア時、プレイ内容に応じて称号が与えられる。全40種類の称号はそれぞれ条件が異なり、一度に複数の称号を得られる場合もある。またクリアデータをロードすると、前の周で得た称号は持ち越されるので、周回プレイを重ねて称号を集めよう。




ハイレベルなプレイのほか、変わったプレイをすると得られる称号もある。中にはご褒美アイテムがある称号も……。

## 気力キルでフィギュア収集

ACT 1のヘイブン・トルーパー戦と、各ACTのビースト※を殺害せず、気力ゲージをゼロにして勝利すると、それぞれのフィギュアを入手できる。手に入れたフィギュアはノーマッド機内の2階の机に置かれていき、全部のフィギュアを集めると……。

ビーストの気力ゲージをゼロにして倒すと、戦闘後のマップにフィギュアがある。オクトパス戦なら、ベッドの上だ。

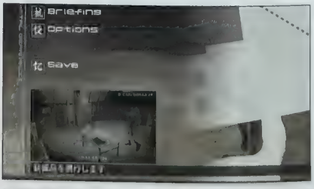
## ビューティと撮影会

ビューティとの戦闘中、3分が経過すると真っ白な空間のフェイズ2に移行する。このとき、ビューティにアイテムのカメラを向けると、ビューティが立ち止まってポーズを取り、自由に撮影が行える。ポーズは複数あり、カメラを向け直すと変化する。

カメラを向けている限り、ビューティは一切攻撃してこない。様々なアングルから、絶世の美女達を撮影しよう。

## iPod®ミュージックの効果

iPod®は単にBGMを切り替えるだけでなく、いくつかの曲には特別な効果がある。聴いている間LIFE回復速度が上昇する、手ぶれが抑えられる、敵に与える気力ダメージが上がる、CQCで拘束した兵士が即座に眠ったり感情が変化する、などだ。




初期装備の曲「おいしいツーハン生活」を流すと、フェイズ2のビューティや、ポーズメニュー左下のサニーが踊りだす。



※ビーストとは強化服を着ている状態、ビューティとは強化服がはがれた状態のことを指します。

## ポスターで気力回復

ACT 2の邸宅内やACT 3の建物などには、アイドルのポスターが貼られた場所がある。このポスターを主観視点でじっと眺めていると、スネークが楽しげなセリフを発し、気力が回復する。なお、貼ってあるポスターの種類は、それぞれの場所で異なる。

ACT 2の邸宅では、1階廊下の絵画の裏と、2階の天井にポスターが貼られている。1階の絵画は、攻撃すれば落とすことができる。

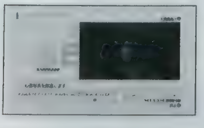
## Mk.IIで機内を探索

ミッションブリーフィング中、メタルギアMk.IIを操作しているときは、R1ボタンでアームを伸ばすことができる。このアームで、1階のリモコンを押すと機内のモニタの映像が切り替わり、2階のラジオのスイッチを押すと音楽が流れだしたりする。

2階のラジオから流れる曲はいくつかあり、スイッチを押すたびに変化する。ほかにも、1階にいるニワトリをアームでつついてみると……。

## 心霊写真の謎

ACT 4のシャドー・モセス島では、9年前(MGS1)同様、カメラのアイテムで撮影した際、心霊写真が撮れてしまうことがある。心霊写真に限り、PHOTO ALBUMで閲覧したときに「除霊」の項目が追加されるので、霊を祓い落としたいときはこれを行うこと。



ACT 4の特定の場所でカメラを使うと、心霊写真が撮れる。撮影したときに何か写ったと思ったら、PHOTO ALBUMで確認してみよう。

## 種子島で神風を呼ぶ

ある程度の広さがあり、かつ空が見えている場所で、神秘の火縄銃・種子島を発砲すると、1/3の確率で神風が吹く。神風が吹くと周辺にいる兵士達は竜巻に巻き込まれ、吹き飛んでいく。さらに神風が去った後は、辺りに大量のアイテムや弾薬が落ちている。

種子島は広範囲に神風を呼ぶ。神風に巻き込まれた兵士はアイテムや弾薬を撒き散らしながら、はるか彼方へと飛んでいってしまう。

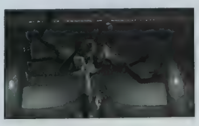
## 尾行中の白い影

ACT 3でレジスタンスを尾行中、後方を振り返ってみると、謎の白い人影が見えることがある。人影は近づくと消えてしまうため、接触することはできない。その正体は、ストーリーを進めると発覚する。実は、スネークも尾行されていたというわけだ。

白い人影に近づくことはできない。だがソリッド・アイの望遠モードを使えば、遠くからでもその怪しい姿をはっきりと確認可能だ。

## サイコ・マンティスの念力

ACT 5でスクリーミング・マンティスを倒すと、サイコ・マンティスが出現。サイコ・マンティスは9年前(MGS1)と同じように、念力でプレイヤーのコントローラを操ろうとする。このとき、コントローラの振動機能の有無によって、展開が変わる。



振動機能がついていないコントローラを使っていると、サイコ・マンティスはコントローラを操ることができない。逆の場合は……。

# メタルギア オンライン

METAL GEAR ONLINE

## 『MGO』とは?

What is MGO?

『MGO』は、『MGS4』の世界観、操作性を踏襲したオンライン対戦ゲームだ。新たに最大16人での対戦が可能になったほか、戦場の仲間と情報を共有できるSOPシステムも搭載。『MGS4』には「スターターパック」が収録され、「拡張パック」でキャラクター、ステージなどが配信される予定だ。

## 『MGO』の始め方

How to play MGO?

『MGS4』収録の「スターターパック」で、『MGO』に参戦するための手順を解説する。

### ! 『MGO』を起動する前に

『MGO』をプレイするには、インターネット環境をはじめ、右のチェックリストが推奨環境です。インターネット接続に行き詰まったとき、疑問や不安な点がある場合は、解説書ご参照の上、下記の接続サポートページまたは接続サポートダイヤルにアクセスしてください。

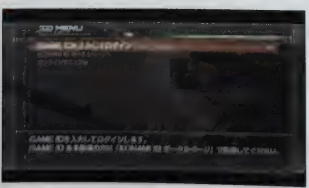
- ☑ ブロードバンドのインターネット環境か？（推奨）
- ☑ 有線接続か？（推奨）
- ☑ PLAYSTATION®Networkにサインアップできるか？
- ☑ HDDの空き容量が500MB以上あるか？ ※1

『MGO』公式サイト接続サポートページ
www.konami.jp/mgo_connect_jp

『MGO』接続サポートダイヤル
0120-573-275

※1 『MGS4』インストール済みの場合。

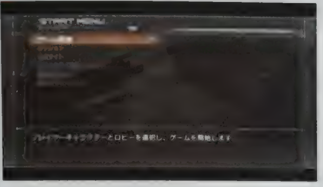
### 1 『MGO』を起動／IDを取得・入力してログイン



『MGS4』のタイトルメニューから「METAL GEAR ONLINE」を選択。利用規約を確認後、GAME IDとパスワードを入力してログインする。GAME IDを未取得の場合は、「KONAMI IDポータルページ」で取得する。IDおよびパスワードは必ずメモしておくこと。※2

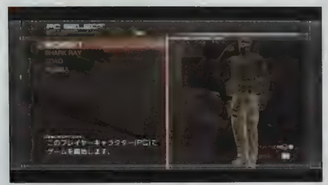
※2 KONAMI IDは、コナミグループが提供するサービスをご利用いただくためのID、GAME IDは、コナミグループのオンラインコンテンツで共通に利用できる認証IDです。PC/携帯電話からも登録可能です(https://id.konami.net/)。KONAMI ID、GAME IDおよびそのパスワードを忘れたときはコナミIDポータル(https://id.konami.net/)で調べることができます。

## 2 スタートメニュー



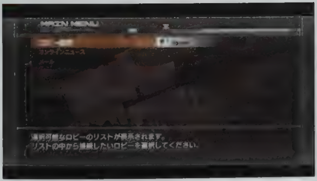
スタートメニューで「ゲーム開始」を選択する。なおスタートメニューでは、各種オプション設定を変更したり、コミュニティサポートページに直接アクセスすることもできる。

## 3 プレイヤーキャラクターを選択する



初めて遊ぶときは、「PC新規登録」からキャラクターを作成。名前、顔、声、装身具を選択し、プレイスタイルに合わせて特殊なスキル(技術)を設定する。各スキルには効果に応じたコストがあり、コストの合計が4以下であれば、自由に設定することができる。

## 4 ロビーを選択する



メインメニューの「ロビー選択」から、遊びたいロビーを選択する。なおメインメニューでは、スキルの設定や戦績の確認、ランキングの表示なども可能。

### ▶ オートマッチング

初心者にオススメ。レベルの近いプレイヤーキャラクター同士で自動的にゲームを作成し、手軽に対戦を行うことができる。対戦を希望しているプレイヤーキャラクター同士を自動的にマッチングし、ゲームが開始される。

### ▶ フリーバトル

「ゲームに参加」では、他のプレイヤーキャラクターが作成したゲームの中から、好きなゲームに参加して対戦を行うことができる。また「ゲームの作成」では、自分がホストとなり、ルール、マップ、ラウンド数などを設定してゲームを開催することができる。

### ▶ トレーニング

「1人でトレーニング」では、ターゲットや人形を相手に、自由にトレーニングを行うことができる。また「初心者トレーニング」では、ゲームプレイに必要な基本的な知識を学ぶことができる。

## 5 ゲームスタート!

『MGO』の世界を堪能しよう!

※本書は2008年6月12日時点の情報であり、ゲームの性格上仕様等が一部変更となる場合がございます。あらかじめご了承ください。

# 『MGO』の魅力

Killer New Features

『MGO』ならではの特徴的なシステムと、新規のものを含むルール、ステージを紹介。

## コミュニケーション機能で仲間と連携

### SOPシステム

同じチームの仲間同士で、体内のナノマシンをリンクさせるシステム。離れていたり、壁の向こう側にいる仲間の位置、状態も一目瞭然となり、チームワークを高めることが可能だ。逆に敵兵士を拘束し、SOPスキャニングを行えば、その兵士がリンクしている全ての敵の情報を筒抜けにできる。

### チャット／プリセット無線

SOPリンクに加え、文字や音声による仲間とのコミュニケーションも可能だ。チャットはキーボードを使ったテキストチャットはもちろん、ボイスチャットにも対応(別途、周辺機器のヘッドセットが必要)。また、あらかじめ用意された音声を素早く呼び出すプリセット無線も搭載している。

### クラン

プレイヤーキャラクター同士でクラン(同盟)を組むことができる。オリジナルのクランエンブレムを作成し、ゲーム中に表示させることも可能。

### コミュニティサポートページ

戦場で知り合ったプレイヤー同士の交流の場。各プレイヤーのブログや戦績を見たり、メールのやり取り、フレンドの参戦状況の確認などもできる。

### フレンド登録／メール機能

プレイヤーキャラクター同士で、フレンド登録やメールのやり取りが可能。フレンドやクランのメンバーには、アドレス検索なしでメールが送れる。

## 個性的なプレイヤーキャラクターで参戦

『MGO』では、最大16人での対戦が可能。戦場での自分の分身となるプレイヤーキャラクターは、様々なパーツ、スキルを組み合わせてエディットできる。スキルは武器の扱いや能力を高めるもの、SOPスキャニングなど多種多様だ。また、MGシリーズのキャラクターも続々参戦予定。


※ログイン後の操作方法等につきましては、オンラインマニュアルを参照してください。

## スターターパック収録の6ルール

『MGS4』収録の「スターターパック」には、新ルール「拠点制圧ミッション」を含む6つのルールが収録されている。

### デスマッチ

チーム分けのない個人戦を行う。他のプレイヤーを倒すことで得点を獲得する。誰かが倒されるごとに1枚ずつ減っていくチケット数が0になったとき、または制限時間内に最も多くの得点を獲得したプレイヤーの勝利となる。

### チームデスマッチ

レッドチーム対ブルーチームのチーム戦。相手チームのプレイヤーを倒すと、相手チームのチケットが1枚減る。先に相手チームのチケット数を0にしたチームが勝利する。

### キャプチャーミッション

「ケロタン」、「ガーコ」を入手し、自チームのゴール(マップ上で点滅)でタイマー0まで守り切れば勝利。双方のゴールにターゲットが入ると、タイマーがリセットされる。ターゲットの個数は参加人数で変わる(最大2個)。

### 拠点制圧ミッション

ステージ内にある拠点を巡って攻防戦を行う。全ての拠点を制圧するか、制限時間終了時に制圧している拠点が多いチームが勝利する。

### レスキューミッション

防御チームは「ガーコ」を制限時間まで守り切れば勝利、攻撃チームは「ガーコ」をゴールまで持ち帰れば勝利。また、相手チームを全滅させても勝利となる。倒されたプレイヤーは、ゲームに介入できない幽霊(ゴースト)になる。

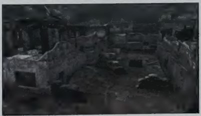
### スニーキングミッション

スネークと敵兵による一人対多人数対戦。スネークは敵兵をボディチェックし、ドッグタグを規定数集めると勝利。他のプレイヤーは敵兵となり、スネークを規定回数倒すと勝利。制限時間終了時は、相手を倒した数で勝敗が決まる。

## スターターパック収録の5ステージ

『MGS4』収録の「スターターパック」には、5つのステージが収録されている。ステージは「拡張パック」により追加される予定。

### Ambush Alley



荒廃した町の一角を舞台にしたステージ。中央の十字路を挟んで、路地と半壊状態の建物で構成されている。

### Groznyj Grad

『MGS3』に登場した、シャゴホッドの整備工場跡地。見通しのいいエリアと屋内、屋上で構成されている。

### Midtown Maelstrom

『MGS4』の中東の町が舞台となるステージ。大通りと細い路地、車や屋根などの遮蔽物で構成されている。

### Urban Ultimatum

過去のオンラインモードに登場した「攻都の戦塵」ステージがベース。高低差の大きい建造物で構成されている。

### Blood Bath

戦闘訓練施設のステージ。周回する渡り廊下の建てられた地上と、複数の地下通路で構成されている。

※「拡張パック」配信により、ステージやキャラクターなど様々な要素が追加される予定です。

KONAMI OFFICIAL BOOKS

# METAL GEAR SOLID 4
## GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION
## OFFICIAL GUIDE : THE BASICS

メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
公式ガイド ザ・ベーシックス


Planning & Editing 高口友昭（コナミデジタルエンタテインメント）
Editing & Writing 小南英明／中西康哲（ブレインナビ）
Writing 森 一将／山城 宏
Creative Direction 久留一郎（コナミデジタルエンタテインメント）
Art Direction 仲 将晴（アドアーツ）
Design & Layout 仲 快晴／仲 美紗子／杉田 健（アドアーツ）
DTP 植田 道（アイワード）
Cover Design 仲 将晴（アドアーツ）

Supervision 小島秀夫／今泉健一郎／村田周陽／新川洋司／村岡一樹
松花賢和／是角有二／根岸豊／吉池博明／吉冨賢介
小島プロダクション（コナミデジタルエンタテインメント）

2008年6月26日 初版第1刷発行

発行人 田中富美明
編集人 亀井英雄
発行所 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

<書籍の内容に関するお問い合わせ>
お客様相談室：TEL 0570-086-573 平日 9:00-19:00 土日祝日 10:00-18:00
<販売・営業、乱丁・落丁に関するお問い合わせ>
ブックセンター ：TEL 03-5771-0383 月～金曜日10:00-16:00（祝日除く）
※ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

印刷所 共立印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は小社ブックセンターまでご連絡の上お送り下さい。
小社送料負担にてお取り替えいたします。
但し古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。



本書の一部または全部を無断で複写複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

とiPodは、米国および他の国々で登録されたApple Inc. の商標です。

©2008 Playboy,PLAYBOY is a trademark of Playboy and used with permission.

Regain
COPYRIGHT ©2008 DAIICHI SANKYO HEALTHCARE CO., Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

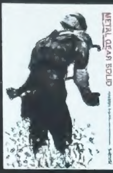
Sony Ericsson

TRIUMPH
TRIUMPH IS A REGISTERED TRADEMARK OF TRIUMPH DESIGNS LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

©1987 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



Printed in Japan
ISBN978-4-86155-226-7 C0076
NK0226
URL www.konami.jp/book




## METAL GEAR SOLID GUNS OF THE PATRIOTS

シリーズ最新作「MGS4」の小説版がついに登場。
すべての謎が明らかになるシリーズ完結編!

**好評発売中** 四六判ソフトカバー／定価1,680円(本体価格1,600円)

**著者：伊藤計劃**

原作：(株)コナミデジタルエンタテインメント

発行＝(株)角川書店　発売＝(株)角川グループパブリッシング

ISBN978-4-04-707241-2 © 1987 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

## METAL GEAR SOLID

"シャドー・モセス島事件"を完全小説化。
全世界2200万人が絶賛の大ヒットゲームが、文庫で登場!!

**好評発売中** 文庫版／定価740円(本体価格705円)

**著者：レイモンド・ベンソン** 訳：富永和子

原作：(株)コナミデジタルエンタテインメント

発行＝(株)角川書店　発売＝(株)角川グループパブリッシング

ISBN978-4-04-276708-9 © 1987 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

ISBN978-4-86155-226-7

C0076 ¥1286E

9784861552267

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
定価：1,350円（本体1,286円）⑤

1920076012860

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

## ゲーム同時発売 唯一の公式ガイドブック!

- ■ゲーム本編は、ネイキッドノーマルを1周クリアできるまでサポート
- ■ストーリーの概要を、ゲーム本編攻略の流れに合わせて掲載
- ■ゲームシステムは基本と応用に分け、アクションは視覚的に解説
- ■ゲームの楽しみを大切にしつつ、遊びの幅も広がる情報を掲載

©1987 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

プレイステーション3